

GAMERS

ANO VI
NÚMERO 45

R\$ 2,90

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE 12 PAGINAS

ESTRATÉGIA COMPLETA
COM TODAS AS ARMAS,
ARQUIVOS, ROUPAS
E OS DIFERENTES
FINAIS

CHUVA DE RPG

GRANDIA (PS)
SUIKODEN II (PS)
CLIMAX LANDERS (DC)
THOUSAND ARMS (PS)
FINAL FANTASY
ANTHOLOGY (PS)

PROGAMES

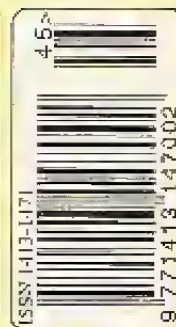
CLIMAX LANDERS

JET FORCE GEMINI

THOUSAND ARMS

FF ANTHOLOGY

SHEN MUE
NOVAS
INFORMAÇÕES SOBRE
A OBRA MÁXIMA
DE YU SUZUKI PARA
O SEGA DREAMCAST



a

a

b

b

APRENDA A FAZER ORIGAMIS MAIS DIVERTIDOS DO QUE ESTE.

c

c



Com o livro **Divirta-se com Origami** você descobre como usar as técnicas japonesas para fazer jogos super divertidos como corrida de sapos, pescaria, cavalo que dá salto mortal. Ou para criar flores, enfeites, e as mais tradicionais dobraduras. Tudo muito bem explicadinho, com fotos passo-a-passo. Mas, se mesmo com tantas novidades assim você continuar preferindo os aviõezinhos, tudo bem.

Aqui tem modelos que voam bem melhor do que aqueles que você conhece.



Distribuição exclusiva no Japão: J.B. Communication.
Tokyo-to, Bunkyo-ku, Honkomagome 5-67-9-103 - T 113-0021
Tel.: (03) 5685-6891 Fax: (03) 5685-6894

Distribuição exclusiva no Brasil: JTB Editora e Publicidade Ltda.
Rua Celso da Mota 72 - V. Mariana, São Paulo, SP cep 04117-100
Tel.: (0xx11) 575-6286 Fax: (0xx11) 549-0319

Joel Inc.



EDITORA ESCALA LTDA.

Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP

Telefone: (011) 266-9166

Fax: (011) 857-9643

Internet: www.escala.com.br

E-mail: escala@node1.com.br

Caixa Postal 16.381

CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.

Editor: Haroldo de Lorenzi

Gerente de Produção: Nelson Luiz Festa

Gerente de Serviços: Jamil de Almeida

Gerente de Circulação: Zildete da Silva

Gerente de Promoção e Marketing: Paulo

Alonso de Oliveira

Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva

Ricardo

Atendimento ao Leitor:

Atendimento@escala.com.br

Alessandra de Campos Jorge, Andreia da Silva

Bameto, Camilla Freitas, Graziela Verde

Sachetto, Fabiana de Araújo

Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de

Moraes, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio

Gomes

Conselho Editorial: André Lima, Alex Magno,

Carlos Gonçalves, Carlos Mar, Celso Madera,

César Neimitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu,

Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini,

Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir

Lopes, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes,

Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga,

Sandro Alôisio, Tarcisio Motta, Wilson

Benvenutti, Jorge Mann

Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas

Tel.: (011) 7896-6544

Distribuidor exclusivo para Bancas

de todo o Brasil:

Fernando Chiragaglia Distribuidora S/A

Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú

CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ

Tel.: (021) 575-7766

Filial: a ANER

Em parceria com a Rede:



CONSELHO EDITORIAL:

Francisco Motta

Tarcisio Motta

Editor: Chefe: Fabio Santana de Souza

Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonari,

Eric Araki, Leandro Gusmão Simão, Gilsomar P. Livramento

Revisão e Coordenação Geral: Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro

Colaboradores: José Donizete de Paula

Email: gamers@edescala.com.br

Fonograma: (011) 3641-0444

Número Abonado: (011) 266-9166

Banco: N. D. R.

ISSN: 1413-1471

FINAL DE ANO SE APROXIMANDO!

Após um conturbado mês de setembro com assombrosas vinte páginas de Game News, mostrando os maiores eventos ao redor do globo, este mês foi como uma calmaria após a tempestade. Ou deveríamos dizer um prelúdio para a imensa onda de títulos que incendiarão o final de ano? Apenas o tempo dirá...

Entretanto, apesar de não ser exatamente um mês repleto de lançamentos, a quadragésima quinta edição da Gamers não deixa você não mão. Com a chegada do novíssimo Survival Horror da Capcom, Bio Hazard 3: Last Escape nossas noites de sono foram novamente perdidas! Preparamos doze páginas de puro terror com a mais completa estratégia para o sucesso da gigante do mercado, com localização básica dos principais itens, caminhos a serem seguidos, os dois finais e outros.

E não é só de zumbis que o Playstation se apresenta este mês. Além de B.H.3:LE, trazemos ainda as esperadíssimas versões americanas de Grandia (o mais ambicioso projeto da Game Arts, inicialmente lançado para Saturn), de Thousand Arms (o inova-

dor título da Atlus) e de Suikō II, que chega com todos os seus mais de 120 personagens para mostrar que Vandal Hearts não está só na softhouse. E, como não poderia deixar de ser, a Square vem com o maravilhoso Final Fantasy Anthology, com o inédito Final Fantasy V e o lendário FFXI.

A mais nova plataforma da Sega andou meio fraca este mês, com Speed Devils e Pop'n Music 2, além do adiado Climax Landers. O mesmo vale para o 64-bit da Nintendo, com Gex 3: Deep Cover Gecko, Jet Force Gemini e a pancadaria veloz de Destruction Derby 64 e Road Rash 64.

Para felicidade dos micrôlitos, a verdadeira sequência de Age of Empires, AoE2: The Age of the Kings chega arrasando na jogabilidade, diversão e gráficos. Um verdadeiro simulador de Impérios!

A seção Game News não fica atrás, com uma página dedicada inteiramente a Shenmue e outras promessas como Tomb Raider 4: Last Revelation e Legend of Dragoon.

Bom, deixemos toda a conversa de lado e vamos ao que interessa: as páginas!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.

Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Felizmente o festival de erros cometido na edição 43 não se repete. Na Gamers 44 vieram alguns outros contratempos, mas ainda assim dignos de correção. Na seção Game News, na parte dos previews, havia sido mencionado que Wild Arms 2nd Edition estaria ainda naquela edição. Mas, por problemas técnicos, a matéria ficou para uma edição futura. Por falta de espaço, outro preview, a saga de Lucca não é da Sega, mas sim da Game Arts. Na Produção, parte dos Gamestanks, os capítulos para Bio Hazard 3 Nemesis tem uma estranha indicação: "KC" = SQ + L2 ou SQ + L1. Isso significa que para que as vantagens sejam adquiridas é necessário se pressionar □ + L1 ou L2, dependendo dos códigos. Na página 45, a memória de Ogre Battle 64 é de 320 Mbits, e não 315 como a publicação, enquanto Hybrid Heaven é da Konami. Ainda para N64, a ficha de Shindou não tem 6 CDs, mas sim 256 Mbits. Na seção Flash Games também houve um grande número de erros. Infortunadamente, To Shiro Senkou foi incorretamente pelo Ishtar, e não pelo Ben Sekt. Raging Hawk's Pro Skater e Susue, Adôculos, na página seguinte, foram publicados como títulos para N64. Para facilidade dos dados da console, estas duas últimas games são para PS e DC respectivamente. Assim sendo, voltamos a nossa programação normal...

Esta é a nossa cotação, mais compacta que a anterior, mas ainda trazendo a mesma quantidade de informações e de forma mais compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Jogabilidade, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

LOGO		SISTEMA	
		NOME DO JOGO	
		SOFTHOUSE - MEMÓRIA	
GRÁFICO	INOVAÇÃO		
SOM	DIVERSÃO		
CONTROLE			
Prós		Contras	
<input type="checkbox"/> Nonono non onono nononon onon <input type="checkbox"/> Onononon ononon ononon ononon <input type="checkbox"/> onono nonon onon ononon ononon <input type="checkbox"/> Nonon non onononon ononon ononon <input type="checkbox"/> ononon ononon ononon ononon ononon		<input type="checkbox"/> Nonono non ononon ononon ononon <input type="checkbox"/> Onononon ononon ononon ononon ononon <input type="checkbox"/> ononon nonon onon ononon ononon ononon <input type="checkbox"/> Nonon non onononon ononon ononon ononon <input type="checkbox"/> ononon ononon ononon ononon ononon ononon	
JOYSTICK			

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 45

Por que para a Capcom todo brasileiro é amazonense?



BH3 - Last Escape

Página **46**

SEÇÕES

GAME NEWS

Página

07

Shen Mue - Chapter 1: Yokosuka	07
Tomb Raider 4: Last Revelation	08
Donkey Kong 64	08
Dark Cloud	08
GBC TLoZ: Acom of Mystical Tree	09
The Legend of Zelda Gaiden	09
Hoshigami: Ruining Blue Earth	10
Parasite Eve 2	10
Chrono Cross	11
Legend of Dragoon	11
Resident Evil 64	12
SNK Vs. Capcom	12
SNK Vs. Capcom: Battle of the Strongest ...	12
Street Fighter III W Impact	13
Rapidlinhas	13

ESPAÇO DO LEITOR

Página

15

Melhores do mes	15
Clubes	15
Cartas	15
Seção "Nolado"!	16
Feras do Traço	16

PRÓ DICAS

Página

20

Legacy of Kain: Soul Reaver	20
Hydro Thunder	21
South Park	21
V - Rally 2	21
Wipe Out 3	22
Army Man: Sarge's Heroes	22
Duke Nukem - Zero Hour	23
Soul Calibur	23
Sledge Storm	23
Game Shark	24
Final Fantasy 8	24
Wild Arms 2nd Ignition	24
Shadow Man	25



ÍNDICE

GAME NEWS

ESPAÇO DO LEITOR

PRÓDICAS

MULTIMÍDIA

FLASH GAME



Página 26

Speed Devils	26
Climax Landers	28
Pop'n Music 2	30

Climax Landers



28

Um dos mais esperados títulos do Dreamcast finalmente dá as caras



Página 31

Winback	31
Jet Force Gemini	32
Road Rash 64	34
Destruction Derby 64	35
FLASH GAME Gauntlet Legends	63
FLASH GAME Gex 3 - Deep Cover Gecko	63

Road Rash 64



34

A conversão para Nintendo 64 não deixa nada a dever às demais versões



Página 36

Crash Team Racing	36
Suikoden II	38
Grandia	39
Monster Ranch 2	40
Thousand Arms	42
Final Fantasy Anthology	44
Bio Hazard 3: Last Escape	46
Quake 2	58
Xena: The Warrior Princess	60
Jojo's Venture	61
Destruction Racer	66
FLASH GAME Front Mission Third	62
FLASH GAME Wild Arms 2nd Ignition	62
FLASH GAME Mulan	62
FLASH GAME South Park	62
FLASH GAME Kingsley's Adventure	63
FLASH GAME Pool Hustler	63

FF Anthology



45

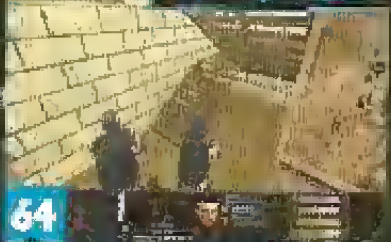
Os capítulos decisivos da saga de Final Fantasy agora no 32-bit da Sony



Página 64

Age of Empires II: The Age of the Kings	64
Rainbow Six: Rogue Spear	65

R6: Rogue Spear

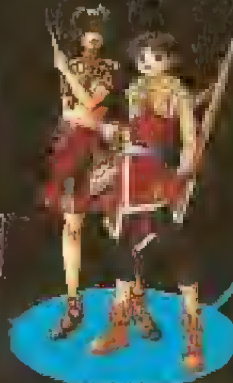


64

"Discrição e criatividade são as peças-chave para ter sucesso nas missões"

Uma lenda onde o limiar entre traição e lealdade, amor e amizade se estreita a cada passo...

Suikoden 2 38



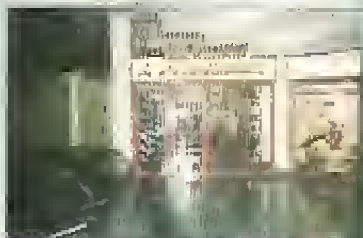
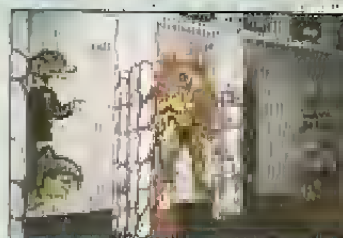
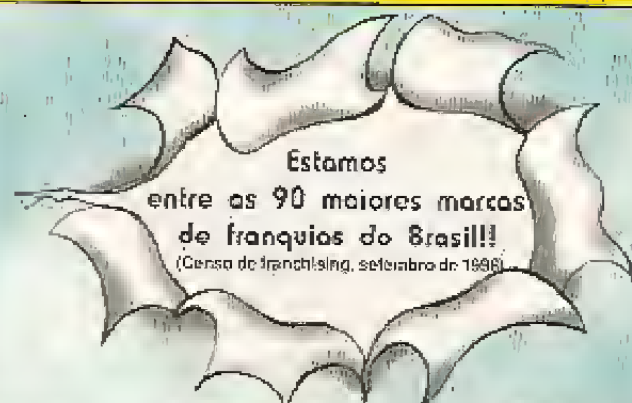
TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO



PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS
ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO
BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50
LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA
PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ,
COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US\$
25.000 A US\$ 35.000 E RETORNO ENTRE
12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM
SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL
ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A
EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LÍDER DE
MERCADO.



CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:

TEL.: (011) 3641-0444
FAX: (011) 3641-0448
RUÀ PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:

TEL.: 0748-4871-58
CEL.: 010-734-3800 SRA. AUREA
SHIGA-KEN, KAMISAKI-GUN,
GOKASHO-CHO, KINAGASHI 492
T529-1433

INTERNET: www.progames.com.br

E-MAIL: progames@node1.com.br

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

SHEN MUE -

CHAPTER ONE: YOKOSUKA

Sega

FREE - 4 GD

Previsto para abril de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: *****



As versões dos clássicos da Sega — entenda-se: Sonic, Sega Rally e Virtua Fighter — para sua novíssima plataforma foram ansiosamente esperados. Entretanto, nenhum deles realmente conseguiria superar as expectativas do primeiro título de Yu Suzuki e sua equipe AM2 criado originalmente para o Sega Dreamcast: Shen Mue. Inicialmente chamado de Virtua Fighter RPG e em seguida de Project Berkeley, o título já é considerado a obra máxima de Suzuki, criando um novo gênero no mundo dos games, o FREE (Full Reactive Eyes Entertainment), apresentando o verdadeiro poder do console através de cenas de ruas baseadas no mundo real, expressões faciais extremamente realistas,

ação incessante (com os movimentos sendo todos criados através do sistema de Motion Capture, onde atores reais são utilizados e seus movimentos digitalizados), músicas orquestradas, efeitos climáticos variados, diálogos falados quilométricos e diversos outros elementos que o tornam o mais verídico simulador de vida já concebido. O enredo todo gira em torno do jovem Hyo Hazuki, cujas viagens pelo mundo o levam a Hong Kong de 1986, onde encontra sua contra-parceira Rei Shen hua, residente da Yokosuka. Tudo isso você, provavelmente, já conhece. Os dados que foram revelados no CD que acompanhava o GD de Virtua Fighter 3th no Japão, e implementados meses depois em uma conferência oficial com Yu Suzuki e publicados em nossas páginas. Tempos depois, após séries e séries de adiamentos, algumas questões começam a ser respondidas ao passo que novas imagens começam a ser divulgadas. Shen Mue agora é uma game dividido em cinco capítulos, sendo que o primeiro deles, Shen Mue Chapter 1 - Yokosuka, será lançado em meados de abril / maio de 2000, possuindo quatro GDs. Esta primeira parte cobrirá os acontecimentos que precedem o encontro entre Rei e Hyo, com as várias desventuras do herói pelas ruas de Hong Kong. O sistema de combate foi batizado de Free Battle System, que consiste em escolher e executar os comandos corretos quando estes surgirem na tela (uma espécie de implementação do sistema da batalha entre Laura e o cavaleiro da espada em O ou as sequências de Dragon's Lair, Brain Dead e outros), permitindo lutas contra vários oponentes ao mesmo tempo, lembrando muito os antigos filmes de artes marciais. Além disso, dependendo dos comandos você poderá ainda executar combos e outros movimentos especiais, tais como esquivas, contra-ataques e arremessões, aumentando as possibilidades de jogabilidade. Mesmo em algumas cenas de ação se utilizarão deste recurso, assim como em Dynamite Deka 2 / Dynamite Cop. Cogita-se ainda a possibilidade de se utilizar alguns elementos existentes em Virtua Fighter nos combates, mas nada confirmado até o momento. De uma forma ou de outra, mesmo com todos os adiamentos e contra-tempos, as expectativas de ambas as partes são grandes: enquanto a previsão mais pessimista da Sega é de vender cerca de 2 milhões de cópias (para cobrir os vultuosos 16 milhões de dólares envolvidos nos custos de produção e desenvolvimento do título), o público vê Shen Mue como a recuperação definitiva da confiança na empresa, como a linha divisória entre as conversões de arcade que mantêm o console e uma novíssima fase da games originais. Dessa forma, não seria exagero algum dizer que este será o responsável pela determinação do futuro do Sega Dreamcast no Japão. Yu Suzuki e seu time planejam não apenas criar um game definitivo e revolucionário. Eles desejam criar algo além da concepção de Yoshiki Okamoto com seu Resident Evil, de Shigeru Miyamoto e a interação e liberdade de Super Mario 64 ou de Hideo Kojima e mundo poligonal de Metal Gear Solid.





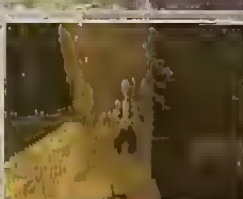
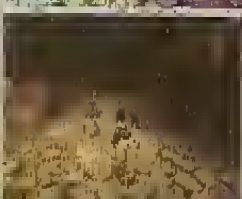
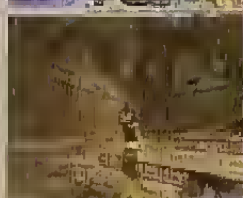
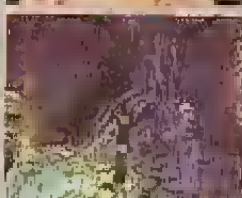
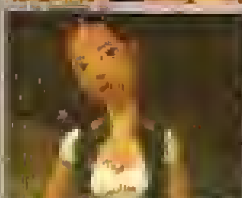
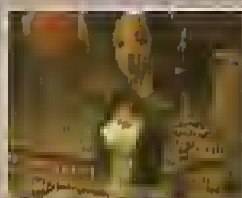
TOMB RAIDER 4: LAST REVELATION

Core Design / Eidos
Adventure - CD

Previsto para o final de 99 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★

Apesar de não ter nenhum nome desenvolvido e lançado nos últimos meses, tanto sucesso quanto Tomb Raider da Core Design, iniciou no ano um título para Saturn, o game da heroína Lara Croft logo em seguida lançou uma legião de fãs, aportando em pouco tempo em seis milhões de cópias, a consideração às edições Gold para o PC que venderam milhões de unidades e renderam montanhas de dólares para a Eidos Interactive, tomando a pequena sothhouse em uma grande presença no mercado de games ocidental. E quem poderia imaginar que a versão feminina do doutor Henry Jones Jr. — mais conhecido como Indiana Jones — pudesse se tornar um ídolo mundial e um símbolo sexual? É a mesma Linda de Tomb Raider que a Eidos finalmente apresenta a quarta versão de seu carro chefe, batizado de Tomb Raider 4 - Last Revelation. É o que os criadores poderiam explorar além das aventuras de Lara no palácio de Mides, nos campos de Venezuela ou pelos felhados da Lombr. As aventuras da jovem senhora Croft, claro. Nesta nova aventura, é dada a oportunidade de se conhecer um pouco sobre o passado da Lara, nos primórdios de sua vida de aventuras. Substituindo a fase de treinamento na velha mansão dos Croft com o velho mordomo, você estará agora sob a tutela de seu professor, o doutor Von Crox, com uma Lara aos 18 anos e com sandas, mas já com dotes acrobáticos impressionantes. Além das primeiras fases você deverá cumprir alguns objetivos propostos por Von Crox para poder prosseguir, numa espécie de preparação para os verdadeiros desafios que a aguardam já adulta e com um cabelo alado mais comprido no Egito atual, suas imensas pirâmides, desertos e muralhas amaldiçoadas. Para isso, nada mais será divulgado pela Eidos. Mas, conhecendo a tradição da sothhouse, é quase certo que novos detalhes serão revelados com o aproximar da data de lançamento. Resta-nos aguardar pelo resultado!



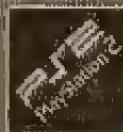
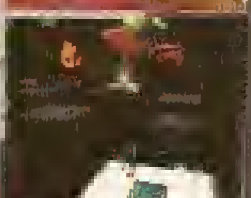
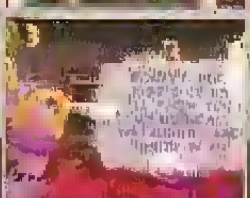
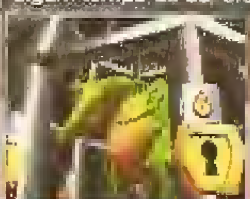
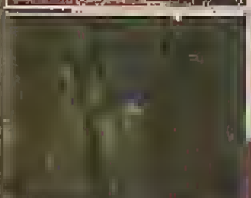
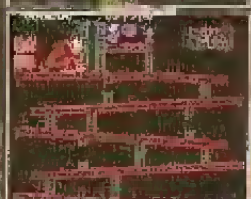
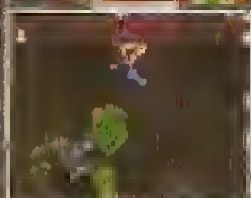
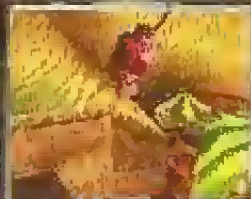
DONKEY KONG 64

Rare
Adventure - N/A

Previsto para 22 de novembro no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Com a aproximação do lançamento, a Rare divulga novas imagens de seu mais novo título. Além de se utilizar do cartucho de expansão de 4MB-RAM para a realização dos movimentos extremamente fluentes, cinco personagens com características próprias — o que, claro, representa a possibilidade de estágios voltados completamente para certas habilidades, como é costume da empresa — e um elenco todo novo de personagens e auxiliares, o título ainda inova com a apresentação: cinco micos do mais puro Rap norte-americano. Sem mencionar o mini-jogo contendo a versão original de Donkey Kong. Mais algum tempo de espera, era...



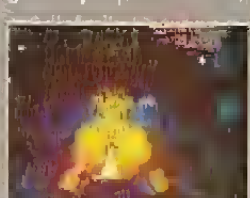
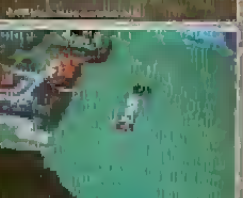
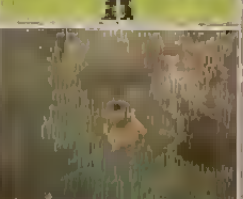
DARK CLOUD

Sony
Adventure / RPG - DVD

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★★★★

Com a conferência oficial para o anúncio do lançamento de PlayStation 2, a Sony ainda divulgou uma série de títulos que devem ser lançados para o console no Japão. Dark Cloud era um deles. Apresentado durante a última TGS em vídeo, o game não chamou muita atenção por não tomar proveito do poder do console, não sendo melhor que muitos dos títulos de Sega Dreamcast. Você faz o papel de um jovem incumbido de construir um mundo completamente novo e a explorar-lo (herança de Seiken Denzetsu: Legend of Mana?). Você pode aliar-se entre os micos de exploração e criação, dando uma dinâmica diferente ao sistema de jogo. Para as duas finalidades básicas você terá a seu dispor um maravilhoso tapete mágico que o ajudará no que for necessário, incluindo a possibilidade de sobrevoar todo o seu mundo o quanto desejar. Por estar em uma fase de desenvolvimento muito inicial, pouco pode ser dito. Ainda assim é um game que promete devido à temática.





O primeiro Side Story de The Legend of Zelda: Ocarina of Time começa a dar as caras na mídia. Novas informações sobre os sistemas e outros detalhes foram revelados, bem como novas imagens. O marcador localizado na parte inferior central da tela, indicando o tempo restante para se completar sua missão — para aqueles que não sabem, deter a queda da lua sobre o planeta, salvando este mundo paralelo — correu em tempo real, com o passar dos dias. Em compensação, a velocidade com que as horas passam foi reduzida bastante, se aproximando dos períodos de nosso mundo. As máscaras, agora com uma importância muito maior que em seu predecessor, além de transformar Link nas criaturas correspondentes e garantir as características das raças (como nadar livremente com a máscara de Zoras, o spin-dash dos Gorons, etc), servem também para tocar diversos instrumentos. Os Gorons usam tambores, os Zoras usam guitarras e outros instrumentos de sopro. Isso tudo leva em consideração o fato de que, usando certas máscaras, você consegue diferentes reações das outras raças, podendo até mesmo algumas delas para realizar certas tarefas, o que ele vai rapidamente a variedade de formas de se resolver puzzles e outros enigmas. Apesar de não ter sido liberado, a data de lançamento permanece inalterada: final de 99. Contudo que o jogo não será lançado como um lançamento do ano.

GBC

GAMERS - 044 - NEWS - GAME NEWS - 044

THE LEGEND OF ZELDA - ACORN OF MYSTICAL TREE: CHAPTER OF POWER

Nintendo

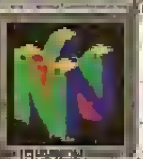
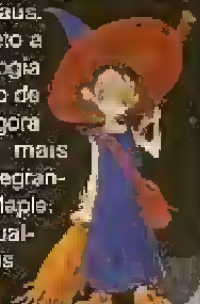
Adventure / RPG - N/A

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVAS: 4.5/5.0



Mostrado na edição anterior da Gamers, o mais novo capítulo da série The Legend of Zelda para o portátil da Nintendo, Acorn of Mystical Tree, traz uma grande novidade: a divisão do storyline em três episódios a serem lançados em separado. Cada parte representa uma das três vertentes da Tri-Force — Poder, Sabedoria e Coragem, que formam entre si um todo (o poder sem a sabedoria é inútil; da mesma forma que a sabedoria sem a coragem ou a coragem sem o poder). O primeiro dos três, o Episode of Power, dá início à aventura e apresenta uma série de novos elementos. Agora as estações do ano têm uma forte influência em seus desafios. Alguns locais, por exemplo, só são acessíveis durante o verão, que derrete o gelo do inverno, ou durante a primavera, que faz com que plantas cresçam e sirvam de escadas. Mesmo com estas implementações ainda há uma série de elementos clássicos que retornam, como os mapas, chaves e compassos, além dos bons e velhos baús. Sobre a história, nenhum detalhe foi revelado, exceto a presença de alguns "velhos" (vai saber a cronologia dessa história...) conhecidos de Link, como é o caso de Impa, a babá de Zelda, agora em uma encarnação mais "chela". Entre os novos integrantes do time está a maga Maple. Novas informações a qualquer momento em nossas páginas.



GAMERS - 044 - NEWS - NINTENDO 64

THE LEGEND OF ZELDA GAIDEN

Nintendo

Adventure / RPG - N/A

Previsto para final de 99 no Japão

EXPECTATIVAS: 4.5/5.0



Link é o protagonista da série The Legend of Zelda. Ele é um jovem herói que vive em uma vila chamada Hyrule. Ele é o filho do rei e da rainha de Hyrule. Ele é o herdeiro do trono de Hyrule. Ele é o protetor de Hyrule. Ele é o salvador de Hyrule. Ele é o herói de Hyrule. Ele é o príncipe de Hyrule. Ele é o filho do rei e da rainha de Hyrule. Ele é o herdeiro do trono de Hyrule. Ele é o protetor de Hyrule. Ele é o salvador de Hyrule. Ele é o herói de Hyrule. Ele é o príncipe de Hyrule.

CELL GAMES



**Trocamos e Vendemos
Video Games Novos e Usados**

PROMOCÃO

**Fitas de Super NES e CDs
de Playstation!**

2 DESAFIOS

(Mostre que você é fera)

1º Passo -

**Preencha 1 cupom e
concorra a um video game
dia 24.12.99**

2º Passo -

**Quanto mais cupons você
mandar, mais chance você
tem de ganhar.**

**(Na compra de algum
produto.**

**Você ganha 1 revista e
1 cupom).**

**Rua Tupis, 204 - Centro -
Sala 216**

**Ed. Santo Afonso -
Belo Horizonte - MG**

CEP: 30190-060

Fone: (0XX31) 274-4344

Nome:

Endereço:

Cidade:

CEP:

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

MaxFive
RPG / Estratégia - N/A

Previsto para janeiro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆

Quando as vendas de Tactics Ogre, da Quest, estouraram no Japão, a Square contratou o time responsável pela criação do clássico para a produção de um game seguindo a mesma linha, mas com todo o requinte da saga da Final Fantasy. Infelizmente este segundo trabalho não superou a vendagem do primeiro e, por iniciativa própria, o time se reuniu novamente e formaram sua própria softhouse, a MaxFive. A partir de então, deram início ao título que tentaria finalmente derrubar a hegemonia de Tactics Ogre. Seu nome: Hoshigami - Ruining Blue Earth. Mostrado na edição 42, o título dos criadores de FFT ganha formas mais consistentes. Além dos típicos modelos sem nariz e cenários com uma amplitude bastante grande de alturas, elementos já característicos do time, H:RBE ainda traz um enredo semelhante: os

quatro reinos de um vasto continente (Nightweld, Valalim, Gerald e Ixia) viviam pacificamente até que, há quinze anos, Valalim invadiu o reino mágico de Ixia, em busca do artefato conhecido por Maroleva. Entretanto, este desaparecerá e, a partir de então, a guerra se espalhou pelos quatro domínios, tendo um efeito devastador sobre a vida do planeta. É aqui que entra você,

Faz, um jovem soldado de Nightweld que se vê envolvido pelos mistérios por trás do Maroleva e dos Hoshigami — Deuses das Estrelas em uma tradução literal. Quanto aos sistemas, os mais veteranos se encontrarão familiarizados com tópicos como o CT (Charge Time), mesmo ele tendo passado para RAP (Ready to Action System). Por outro lado, existe um sistema inédito e peculiar, batizado de Session Mode. Este consiste em usar o comando de Wait para se manter em posição de defesa e, então, fazer com que de alguma forma algum inimigo entre em seu raio de ação convencional. Quando isso acontecer, você atacará automaticamente. Com um grande número de personagens você pode desencadear combos que farão o solo tremar! A mágica, por sua vez, é baseada em moedas elementais que carregam um ou mais tipos de mágica. Usada a moeda, usada a magia. Sem a previsão de um Final Fantasy Tactics II, Hoshigami - Ruining Blue Earth aparenta ser a melhor pedida para nós, amantes de RPGs estratégicos.

PARASITE EVE 2

Square
Cinematic RPG - N/A

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★☆☆

Parasite Eve é um game peculiar na história da Square. Ao passo que para todos os seus títulos há um público neutro e imparcial, PE simplesmente salta este ponto: existem somente os fãs incontestáveis ou os que odeiam até o último fio de cabelo de Aya. Isso talvez tenha se dado pela mescla de diversos elementos que não se encaixariam naturalmente (afinal de contas, PE não é um verdadeiro RPG e muito menos um filme), tornando-o algo único, um Cinematic RPG que instigava ou repelia os jogadores. Mas, apesar do público contra o título, a Square anunciou durante a última edição da TGS o sucessor de PE, batizado simplesmente de Parasite Eve 2. Enfocando-se mais na ação e lembrando muito o série de Survival Horrors da Capcom, PE2 se dá no dia 4 de setembro de 2000, três anos após o incidente com as mitocôndrias em Nova York. O local agora é um imenso arranha-céu no coração de Los Angeles, conhecido por Acropolis Tower, onde uma estranha leva de criaturas surge. A suspeita é de que sejam seres alterados pela ação mitocôndrial. É aqui que nossa heroína, Aya Brea, entra em cena. Agora membro da divisão do FBI conhecido por MIST (Mitochondria Investigation and Suppression Team / Time de Investigação e Supressão de Mitocôndrias... ?!), a ex-policia novata de Nova York assume o caso. Um pouco difícil de se aceitar, mas a Square nua-

ca joga para perder... De qualquer forma, agora o game como um todo é voltado para a ação, com batalhas se dando em tempo real, diferentemente do primeiro título onde havia uma "transição" para uma tela de batalha, e a possibilidade de ter outros membros da MIST ajudando você, sendo controlados pelo computador. Agora um radar localizado no canto superior direito da tela mostra a posição das criaturas, permitindo a você caçá-las valendo-se de armas que vão da típica Handgun à lança-granadas, passando pelas Shotguns e metralhadoras que podem ser melhoradas como em seu predecessor. Isso sem mencionar a "maldição" de Aya, sua Parasite Energy, agora simplesmente rebatizada de MP / Mitochondria points, que podem ser utilizados tanto para causar danos quanto curar a si mesma. Por outro lado, o sistema de EXP e HP permanecem o mesmo, bem como os gráficos — personagens poligonais, movimentando-se em 60 fps, em cenários pré-texturizados. Vários dos bugs existentes no primeiro game foram corrigidos — como as malditas câmeras que frustravam por alterar os controles diversas vezes — dando uma nova esperança para a atração de novos adeptos ao game. De qualquer forma, não é uma má idéia tentar confiar um pouco mais na Square e esperar pela sequência de seu Cinematic RPG...

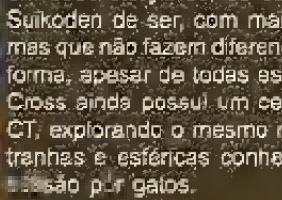
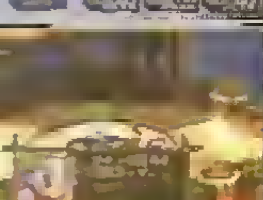
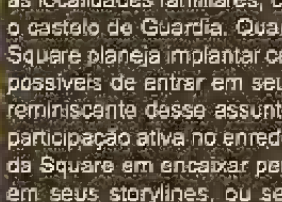
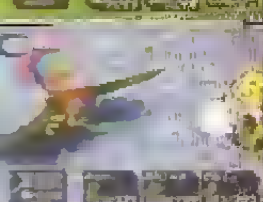
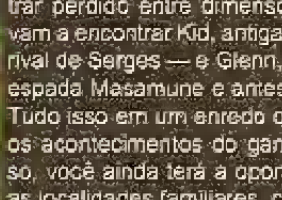
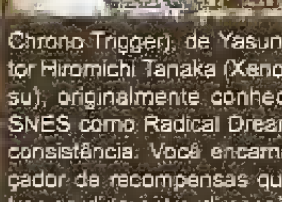
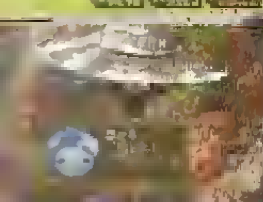
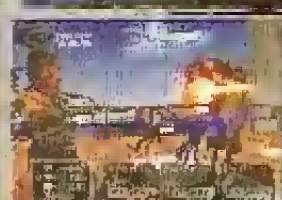
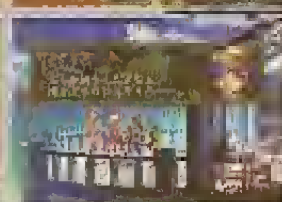
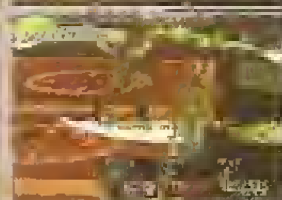


CHRONO CROSS

Square
RPG - N/A

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: XXXXX



Se existe algum título difícil de ser superado, este é Chrono Trigger. Desenvolvido pelo "Dream Team" — formado pelo renomado criador de Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, o diretor de Dragon Quest, Yuji Horii, o criador de Dragon Ball, Akira Toriyama, e o compositor Yasunori Mitsuda — e lançado para o 16-bit da Nintendo, CT conquistou uma legião imensa de fãs. E, com Horii e Toriyama ocupados na criação de Dragon Quest VII - Soldiers of Eden, esta tarefa parecia impossível. Rumor que ganhou ainda mais força com o traco demo lançado juntamente com Seiken Densetsu - Legend of Mana há alguns meses. Entretanto, obra sob as asas do Character Designer Nobuteru Yuuki (responsável pelo design do anime Vision of Escaflowne e de Seiken Densetsu 3), o diretor Masato Kato (ex-membro de direção de

Chrono Trigger), de Yasunori Mitsuda e do produtor Hiromichi Tanaka (Xenogears e Seiken Densetsu), originalmente conhecido no Sattelaview do SNES como Radical Dreamers, começa a ganhar consistência. Você encarna Serge, um jovem caçador de recompensas que acaba por se encontrar perdido entre dimensões paralelas que o levam a encontrar Kid, antiga aliada de Yamaneko — rival de Serge — e Glenn, o cavaleiro portador da espada Masamune e antes conhecido como Frog. Tudo isso em um enredo que se dá 20 anos após os acontecimentos do game original. Apesar disso, você ainda terá a oportunidade de visitar várias localidades familiares, como a casa da Lucca e o castelo de Guardia. Quanto aos personagens, a Square planeja implantar cerca de 40 personagens possíveis de entrar em seu grupo. A única dúvida remanescente desse assunto é se estes terão uma participação ativa no enredo, com o toque especial da Square em encaixar personagens carismáticos em seus storylines, ou seguirão o modo Genso Suikoden de ser, com mais de 100 personagens mas que não fazem diferença alguma. De qualquer forma, apesar de todas essas diferenças, Chrono Cross ainda possui um certo ar de sequência de CT, explorando o mesmo mundo, as criaturas estranhas e estêricas conhecidas por Nus e a obsessão por gatos.



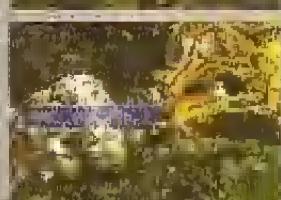
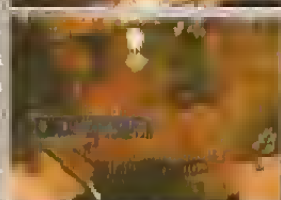
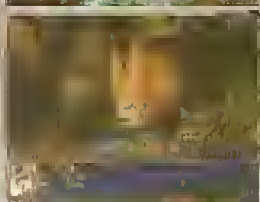
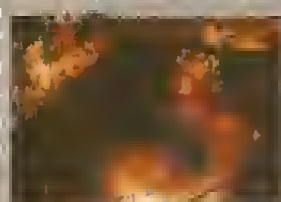
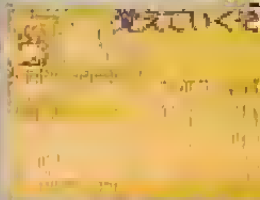
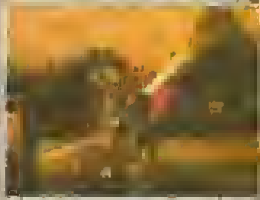
LEGEND OF DRAGOON

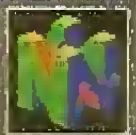
Sony
RPG - 4 CD

Previsto para 2 de dezembro no Japão

EXPECTATIVA: XXXXX

Embora não seja oficialmente secreto, a Square tem um arpa da morte do tipo pessoa por cerca de três anos. Legend of Dragoon espanta ser o verdadeiro conceito de Final Fantasy VIII em beleza gráfica e épica, tendo como características de um clássico do mundo dos RPG. Como o mostrado na edição 44, boa parte do gráfico de LoD se deve às impressões das FMVs que, por sua qualidade, chegam a ser comparadas aos trabalhos da Square. O jogo assim os mesmos quatro CDs de FFVIII, e os gráficos muito bem pré-texturizados, divididos com os personagens poligonais, tanto os aliados quanto os inimigos. O mesmo pode ser aplicado a outros jogos. Dart, o protagonista, é o típico herói de personagem de RPG, com um cabelo espetado, um gênio forte e uma pericia com espada. O jogo também é muito representado orgulhosamente pela armadura vermelha que ostenta. Rose, a guerreira de boomerang, possui uma armadura semelhante à dos Dragoneros de Final Fantasy. Mesmo Shana, a amiga arqueira de Dart, possui uma personalidade característica. Mas, claro, LoD ainda traz uma infinidade de novidades. Estamos tratando de batalhas. A primeira delas é a Lupa do jogo, os três personagens principais ganham o poder de se transformar em meio-dragões, com asas saindo de suas costas, tendo seus ataques elevados e a possibilidade de se executar os Dragoon Combos. O primeiro ataque é semelhante ao de Super Mario Bros, pressionando-se o botão no momento certo. No caso, quando dois quadrados que se movem vão se encaixarem sobrepostos sobre o alvo, mais ataques podem ser desferidos. O jogo também durante as batalhas também contém um recurso, lembrando Genso Suikoden II por sua dinâmica. Além disso, quem confirma as mudanças de clima — algo que não era comum para os RPGs — mas não para os jogos convencionais. No jogo, nenhum detalhe acerca do enredo fora divulgado, mas já podemos especular sobre o tipo de mundo que será o game que se bancará "FFVIII", segundo alguns comentários da mídia. Como as chances de que LoD venha a ser lançado no Ocidente, não é melhor prever as carteiras para mais este monstro de 4 CDs.





RESIDENT EVIL 64

Capcom / Angel Studios
Survival Horror - 512Mbits

Previsto para 9 de dezembro no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★

Com 70 milhões de cópias em cerca de 12 milhões (64 Mbytes)?! Esta é a questão que vem tirando as noites dos proprietários de Nintendo 64 e fãs de Resident Evil. A primeira vista isso parece impossível, mas a Capcom, juntamente com a desconhecida Angel Studios, conseguiu tal feito. E o mais incrível de tudo? Ainda foram capazes de adicionar uma série de novidades e implementações que enriquecem ainda mais o título, tornando-o perfeito para um Re-Make. Com personagens muito melhor texturizados e efeitos em altíssima resolução (possível com auxílio do expander de 4MegaRAM), animação fluente e som completamente Surround, Resident Evil 64 já mostrava seu poder no demo apresentado durante a E3 e a TGS. A jogabilidade se tornou muito mais dinâmica, uma vez que os Load Times entre os cenários foram completamente cortados — apesar das animações da abertura das portas ainda estarem presentes, para dar um ar de suspense e dar continuidade à tradição da série. Mesmo os controles foram implementados, com uma resposta muito melhor do controle analógico do console, além da compatibilidade com o Rumble Pak. A maior parte dos sons foram recriados, tornando-se mais limpos e se encaixando perfeitamente ao Surround Sound. Por incrível que pareça, os mini-jogos com Tofu e Plank também estão presentes. Mas e as novidades? Você se pergunta. Bem, além dos novos gráficos, a Capcom ainda adicionou uma grande gama de novas roupas extras, conseguidas ao se cumprir certas exigências especiais que variam de recolher arquivos ou recolher uma certa porcentagem de itens. Além, estes foram dois itens herdados do novíssimo Bio Hazard 3 Nemesis. Os arquivos são documentos espalhados pelo jogo que contam um pouco mais sobre a história de Resident Evil, com detalhes sobre o enredo dos três games lançados até o momento, além de dicas sobre como conseguir algumas vantagens como munição infinita ou outras roupas. Quanto aos itens, agora eles são espalhados pelos locais de forma aleatória, se alterando a cada novo jogo — o sistema de Item Randomizer. "E quanto às sequências de CG do game original para PlayStation? Bem, esse problema foi resolvido de duas formas diferentes: algumas delas foram transformadas em gráficos texturizados em tempo real, como em The Legend of Zelda: Ocarina of Time, dando um certo ar definitivo de N64 ao game. Já com as demais... A Angel conseguiu fazer o impossível e adicionar todas as sequências de CG no sistema de compressão de MPEG! Claro, não são cenas de CG em tela inteira (talvez, nem mesmo na versão PS eram), mas sim movies em uma parte reduzida da tela. Bem, de qualquer forma, melhor do que nada. Assim, o sonho dos fãs de Resident Evil finalmente se tornará real. É o melhor, com altíssima qualidade!



SNK VS CAPCOM

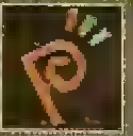
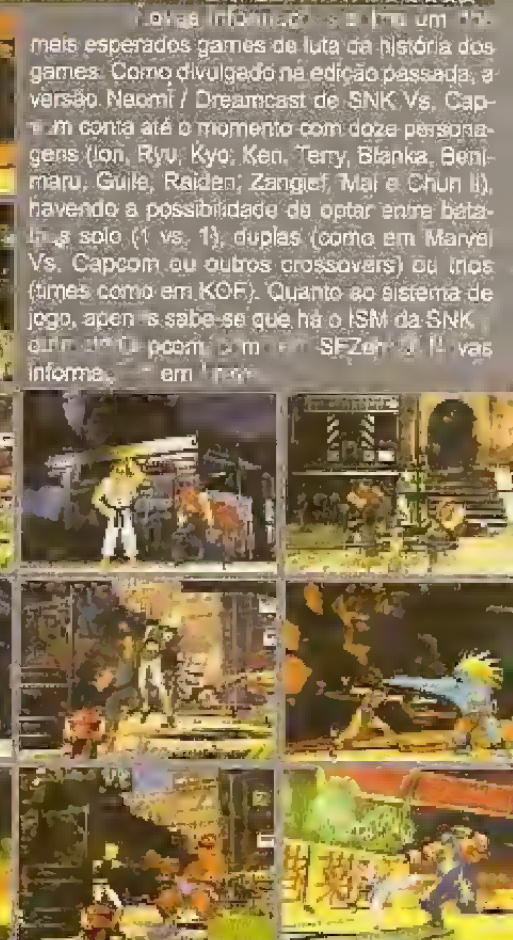
Capcom

Luta - GD / Naomi

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★★★★

novas informações sobre um dos mais esperados games de luta da história dos games. Como divulgado na edição passada, a versão Naomi / Dreamcast de SNK Vs. Capcom conta até o momento com doze personagens (Iori, Ryu, Kyo, Ken, Terry, Blanka, Benimaru, Guile, Raiden, Zangief, Mai e Chun Li), havendo a possibilidade de optar entre batalhas solo (1 vs. 1), duplas (como em Marvel Vs. Capcom ou outros crossovers) ou trios (times como em KOF). Quanto ao sistema de jogo, apenas sabe-se que há o ISM da SNK, além do sistema de movimento SFZ da Capcom. Mais informações em breve.



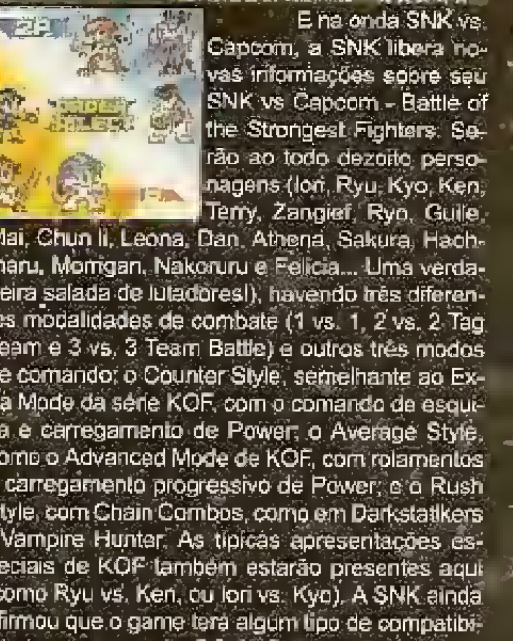
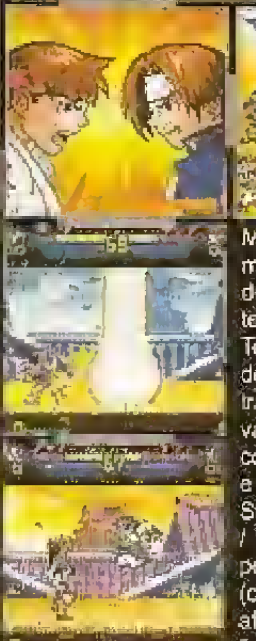
SNK VS CAPCOM

SNK

Luta - N/A

Previsto para dezembro de 99 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★★



E na onda SNK vs. Capcom, a SNK libera novas informações sobre seu SNK vs. Capcom - Battle of the Strongest Fighters. Serão ao todo dezesseis personagens (Iori, Ryu, Kyo, Ken, Terry, Zangief, Ryu, Guile, Mai, Chun Li, Leona, Dan, Athena, Sakura, Hachmaru, Morgan, Nakoruru e Felicia... Uma verdadeira salada de lutadores!), havendo três diferentes modalidades de combate (1 vs. 1, 2 vs. 2 Tag Team e 3 vs. 3 Team Battle) e outros três modos de comando: o Counter Style, semelhante ao Extra Mode da série KOF, com o comando de esquiva e carregamento de Power; o Average Style, como o Advanced Mode de KOF, com rolamentos e carregamento progressivo de Power; e o Rush Style, com Chain Combos, como em Darkstalkers / Vampire Hunter. As típicas apresentações especiais de KOF também estarão presentes aqui (como Ryu vs. Ken, ou Iori vs. Kyo). A SNK ainda afirmou que o game terá algum tipo de compatibilidade com a versão DC de SNK Vs. Capcom.



STREET FIGHTER III W IMPACT

Capcom

Luta - GD

Previsto para 9 de dezembro no Japão

EXPECTATIVAS

Atendendo desde a conferência oficial de lançamento do Dreamcast, a série Street Fighter III finalmente começa a dar as caras na mais nova plataforma da Sega. Unindo as duas primeiras versões do game para Arcades — Street Fighter III: The New Generation e Street Fighter III: Second Impact — e tendo ainda mais implementados que aquelas, ambos os títulos CPS3 da softhouse, Street Fighter III W Impact permite a você escolher a qual das versões jogar, num sistema semelhante ao dos dois Street Fighter Collections lançados para Saturn e PlayStation. Além disso, o título trará uma série de elementos exclusivos da versão Dreamcast. Entre eles um Training Mode completo, onde você pode exercitar seus combos ou outros sistemas (como nas fases bônus de SF III: Impact), além de vários rankings e a possibilidade de se alterar personagens como o chefe Gill. Mais um game que promete fazer a cabeça dos fãs.



GAMERS - GAME NEWS

RAPIDINHAS

Novo projeto de Kojima

Já há algum tempo a Konami vem trabalhando em um projeto para o novíssimo 128-bit da Sony. Sua natureza, contudo, ainda era oculta à sete chaves. Entretanto, com o anúncio oficial do console, a Konami divulgou que o título está em desenvolvimento sob as asas de Hideo Kojima, o responsável pela clássica série Metal Gear. Mas não elevem seus ânimos, fãs do renomado título: as chances de que esta seja uma sequência do game são pequenas, uma vez que, apesar do game ser um adventure em terceira pessoa, ambientado em uma grande metrópole mundial real, os planos de Kojima incluem adicionar seres super poderosos, com poderes psíquicos e outras vantagens, na mesma linha do filme A Matrix, que não parece se encaixar muito com a ambientação de MG. Infelizmente nenhuma outra informação sobre o título foi divulgada.

Aproximando-se do final do ano, as notícias sobre o mundo dos games surgem sem parar. Aqui separamos as mais quentes novidades para o final de ano... E o mês de novembro se prepara para pegar fogo!

Fatal Fury - Mark of the Wolves

Depois de suas aventuras não muito bem sucedidas com o time de Fatal Fury pelas praias poligonais de sua placa Hyper Neo Geo 64 e do Playstation em FF: Wild Ambition, a SNK finalmente anuncia seu mais novo game da série: Garou Densetsu / Fatal Fury - Mark of the Wolves. Aportando desta vez na boa a velha placa MVS (famosa por seus jogos 2D, como o próprio The King of Fighters '99), o título não herdará os personagens típicos da série, como Mai e Joe. Ao invés disso, o game será tocado na mais nova geração de lutadores, posterior às batalhas entre Geese e Terry. Com exceção de Terry Bogard, já com uma idade mais avançada, todos os demais personagens são novatos, mas com algum relação com a velha guarda de combatentes — em uma iniciativa semelhante à de To Shin Den Subaru (e, esperamos, não tão catastrófica...). O personagem principal agora é Rock Howard, filho de Geese adotado por Terry como discípulo após sua morte. Dos de Terry, Rock recebeu suas técnicas e a famosa jaqueta vermelha com a estrela branca. De seu pai verdadeiro, herdou a técnica nata de lutar. Seus golpes são uma mistura dos golpes de Geese e Terry, com técnicas repletas de Reppukens. Rizing Tackles (aliás, o golpe mais mentiroso de toda a SNK...), Crackshot e até mesmo o destruidor Raging Storm. Entre os outros novatos, estão os dois filhos de Kim Kaphwan, Donpwan e Jeighwan, que sempre o acompanhavam durante os torneios e agora carregam adiante o legado do pai com suas técnicas de Tae Kwon Do. Hokutomaru é o novo detentor do clã dos Shiranui, enquanto um discípulo de Robert Garcia (isso mesmo, aquele do Art of Fighting) chamado Marco Rodriguez traz as técnicas do estilo Kyokugenryu de Karate. GriffonMask é um campeão de luta livre que parece ter aprofundado suas técnicas com Raiden / Big Bear, tendo uma série de agarrões. Hotoru Soubu é um artista marcial chinês bem ao estilo Hon Fu, enquanto Kevin Ryan é um membro das forças armadas. Por fim, B. Jenny, que se utiliza dos poderes elementais. Fora os personagens, nada acerca do storyline ou dos sistemas fora divulgado. Em breve imagens e informações sobre este game que promete revitalizar a saga do lobo desesperado.

Novas Langrisser Millenium

Apesar de não ter o mesmo requinte ou expectativa de seus predecessores (tendo em vista a decepção causada pela ausência do line de criação original, em especial o grande Character Designer Satoshi Urashihara, responsável por Plastic Little e tantos outros), Langrisser Millenium vem com novas informações liberadas diretamente pela produtora Masaya. O mais novo capítulo do RPG Estratégico tem data de lançamento marcada para o dia 3 de novembro no Japão, estando em um passo de desenvolvimento bastante avançado. Lá se utilizará do recém batizado Free Scenario System, onde você tem de optar por um dos cinco personagens, tendo cada um sua própria história, poderes e aliados, da mesma forma que Saga Frontier (Square, PS) ou Dragon Force (Sega, Saturn). Uma vez escolhido seu personagem, os demais serão seus oponentes em suas batalhas pela conquista de todo o continente. Haverá mais de cem personagens que poderão fazer parte do seu exército e enriquecer suas fileiras, tendo cada um sua pequena participação no enredo central ou secundário — a la Genso Suikoden. E, diferenciando-se de seus predecessores, este episódio ainda possuirá uma série de batalhas em tempo real, onde você poderá controlar seu personagem como em Star Ocean, além dos costumeiros combates por turnos. Mesmo tendo perdido o glamour da saga original, Langrisser ainda promete ser um título de sucesso.

Phantasy Star? Não, Eternal Arcadia...

Antes do anúncio oficial da produção de Phantasy Star On-Line pela Sega, correu um boato pela mídia que o novo RPG da empresa para o DC, batizado somente de Projeto Ares, seria o quinto capítulo da saga. Grande engano. Ares Project se revelou Eternal Arcadia, um game completamente novo, se passando em um mundo onde os seres humanos habitam ilhas voadoras e se locomovem através de barcos flutuantes. Aqui você encarna Vyse, um jovem pirata membro dos Blue Air Pirates — uma espécie de piratas na linha Robin Hood, roubando dos ricos e dando aos pobres, em completo contraste com os Red Air Pirates — mestre na arte das duas espadas (alguém aí falou em Cervantes de Leon?). Em suas viagens pelos ares, acompanhado por Aika, a otima companheira que se vale de um boomerang anabolizado, você encontrará vários aliados, como é o caso de Fina, uma maga que foi salva por Vyse há alguns anos. A história toda se inicia quando os Blue Air Pirates atacam um barco pertencente ao mercado negro e Vyse salva Fina, presa pelos nefastos traficantes.

As batalhas serão da visão três quartos (algo como a série Breath of Fire), tendo personagens completamente poligonais e texturizados em tempo real. Quanto ao sistema utilizado, apenas se sabe que haverá técnicas especiais e magias de invocação, tendo cada uma sua própria sequência de animação. Para os que reclamavam da falta de um bom RPG para o console, esta parece que será uma ótima opção.

O pacote emplumado...

A Square realmente planeja popularizar os games de seu bicho emplumado! No dia 22 de dezembro a gigante do mercado lançará o pacote chamado Chocobo Collection, contendo três jogos da série Chocobos — Dice de Chocobo, Chocobo Stallion e Chocobo Racing. Chocobo Racing já é velho conhecido de nossas páginas, com seus vários personagens do mundo de Final Fantasy participando de uma corrida entusiasmada em busca dos artefatos mágicos. Chocobo Stallion, anunciado recentemente durante a última edição da TGS, é um título que simula um Jockey Club rias, em invés de cavalos, os corredores montam em Chocobos. Você pode realizar apostas e várias outras ações. Já Dice de Chocobo é um game na linha de Banco Imobiliário, Jogo da Vida ou Mario Party, um jogo de tabuleiro com divertidos outros mini jogos. Vão voar penas para todos os lados!

Climax Landers

A capacidade do Sega Dreamcast de se comunicar com a Ampla Rede Mundial vai de vento em popa na terra do Sol Nascente. Um bom exemplo disso é o crescente número de demos de jogos para o console existentes em rede. E isto é exatamente o caso do adiado Climax Landers, da Climax. No site da softhouse você tem a oportunidade de baixar três mini-jogos — como o divertido game do mascote "The Big Adventure of Yogurt" — dando uma boa idéia do produto final enquanto este não dá as caras.

O novo Aero Dancing

Para aqueles que procuram liros e missões nos simuladores aéreos convencionais ou que odiaram as manobras aéreas e outras tarefas calmas exigidas em Aero Dancing, aqui vai uma ótima notícia: a CRI, responsável pela criação do game e divulgação no Japão — lembrando que a Infogrames trouxe o game para os States — está trabalhando em uma nova versão do game batizada de Aero Dancing F para o Sega Dreamcast. Desta vez, ao invés das costumeiras missões de reconhecimento e manobras aéreas, você será colocado em plena área de combate, de uma forma bastante semelhante ao Ace Combat da Namco. Haverá cinco modos de jogo, sendo eles Fighter Pilot Mission (onde você encarna um novato e deve completar as missões de treinamento), Tactical Challenge (o verdadeiro Story Mode, onde deve-se completar várias missões para poder prosseguir no enredo), Hangar (para possíveis ajustes nas naves), MultiPlay (para jogos em rede) e Free Flight (um Training Mode onde você está livre para completar suas horas de voo). No mais, o game possuirá uma série de implementações gráficas, novos efeitos de luz e outros recursos exclusivos do console. A previsão de lançamento é em meados de abril de 2000 no Japão.

O novo capítulo da lâmina

A SNK parece estar em uma era de renovações. São as novas versões de Fatal Fury, a aparição de Ryo Sakazaki em Bunko One, os novos protagonistas de The King of Fighters '99. Claro, algumas destas renovações ocorrem em menor intensidade, como é o caso de KOF, enquanto outras se dão de forma mais radical, como é o caso de FF: Mark of the Wolves e do novíssimo Samurai Spirits: The New Chapter of the Blade.

Antes cogitado como uma sequência de Samurai Spirits RPG, SS:TCotB é na verdade o mais novo título de luta para o 32-bit da Sony e o sucessor da série de samurais. O título é completamente poligonal, seguindo o estilo de Samurai Spirits 64, apesar da promessa de uma melhora na jogabilidade (afinal de contas alguém aí tem paciência para saltar um especial da Shiki no momento correto?). A história de TCotB se dá cerca de 20 anos após os acontecimentos de Samurai Spirits 64 2, quando vários dos personagens já passaram suas técnicas para seus discípulos. Por isso mesmo quase todos os personagens são novos, exceção Nakoruru (agora um espírito da natureza) e Haohmaru, agora um velho samurai.

Haverá uma série de novos elementos no sistema de batalhas, como formas de esquivas, ataques pelas costas — similarmente a Rival Schools. Isso tudo além de uma série de mini-jogos para PocketStation estrelando Nakoruru e Rimururu (Samurai Watch, um relógio para o PocketStation, e o Nakoruru RPG). A era da renovação está chegando...



minhas). Li em vários lugares que o produtor Shinji Mikami estava fazendo um jogo de alta dificuldade para satisfazer à sede dos jogadores mais antigos da série. Como vocês puderam notar, não achei que está tão difícil. Outra coisa que tirou um pouco do brilho da série foi a impossibilidade de se escolher o personagem, e o tamanho do game: muito curto. Mas antes que um fã de Resident resolva me jurar de morte, devo dizer que o game, apesar dos pesares, é um (se não o) melhor jogo que já joguei em minha vida. Os gráficos e a apresentação estão perfeitos! Será este mesmo o fim da série Resident Evil? Eu, e todos os fãs esperamos que não! E é bom mesmo que o novo Playstation gire os jogos atuais, pois eu terei virar um "zumbi" se não puder mais jogar Resident. Uma última pergunta: quem é o compositor da trilha sonora do terceiro episódio da série, em especial da música do final. Pois ela é linda! Bem, vou ficando por aqui. Um grande abraço para todos da redação!

Renato A. B. Nobre
Diadema - SP

Alô Rê, tudo na boa com você! Bem, como percebeu, RE3 (na verdade o Bio Hazard 3: Last Escape) não está tão difícil assim, mas provavelmente você não fez "algumas coisas que tornam o game "difícil", como derrubar o Nemesis (o grandalhão que vive atrás de você o jogo inteiro) para ganhar itens e armas, fez? Só mais um toque, você estava jogando no Light ou no Heavy Mode? No Light Mode, qualquer um pode acabar numa boa! Não querendo nos gabar, mas conseguimos fazer tudo no game, pagando todas as armas, descobrindo detalhes e tudo no Heavy Mode (que no caso é o "Hard", por assim dizer). A primeira vez que acabamos, foi em torno de 05:41:14, com um total de 2 Saves. Mas a segunda vez, para ver o segundo final, terminamos com 03:12:36, sem ficar pagando muita coisa (e tiramos Grade S). Mas damos a você os nossos parabéns, você é a primeira "leitora" que nos enviou uma carta relatando que terminou o game (geralmente são só os cuescas que notificam primeiro, como o Marcelo de S. Bravin e o Otávio de Moraes, que enviaram uma foto com Grade S; não deu para publicar gente!). E, a propósito, o game é difícil sim... para aqueles que querem descobrir tudo! Agora deixando aquela tradição de escolha de personagens (inexistente neste) um pouco de lado para finalizar sua carta, confira a estratégia que fizemos e a avaliação deste Survival Horror. Epa! Antes que esqueçamos, para você saber quem compôs a música de uma olhada no casting do game!

Diz gente! (Entenderam?) Antes de mais nada, queria parabenizá-los pelas mudanças na revista, que foram ótimas. Claro que meu nome não é Renato Russo (é só um pseudônimo), mas ele é o maior e está aniversariando a sua morte (3 anos já) e acho que ele gostaria de ver seu nome na revista, não acham? (Que xavocô!) Queria dizer que eu concordo com a leitora sobrinha do Kunihiko (que deve estar fundando um fã-club de dela mesma), que diz que vocês estão muito pessimistas. Acho que vocês não deveriam colocar mensagens pessimistas nas respostas das cartas, como na edição nº 40, vocês devem ter a consciência de que a Gamers é a revista de ponta. Mudando o assunto, eu queria atentar pelo jogo Bio Hazard 3: Last Escape. Este game é um jogo, maravilhoso, e vai bater todos os records de venda do ano! Ficou muito legal a passagem pelo R.P.D. novamente; os gráficos simplesmente animais, o som "de sempre", perfeito! Queria dizer também que bati o record em Gran Turismo na pista High Speed Ring (da edição nº 43), li sei que muita gente deve ter abaixado esse tempo também, só que eu não posso comprar filme para tirar essas fotos. Agora eu queria fazer as perguntas: 1º Por que vocês não respondem nenhuma carta da minha tão famosa Diadema? 2º Qual a mistura de pólvora (ou sei lá o quê) que resulta na melhor munição em Bio Hazard 3: Last Escape? Quem sabe uma tabela sobre isso? 3º Parece inútil perguntar, mas depois de Xenogears e Tomb Raider 3, vocês vão fazer uma estratégia de BH3:LE? Será com todos os finais? 4º Por que vocês não resumem os textos na estratégia de FFVIII para acelerar a estratégia (como em FFVII)? 5º Por que vocês não fazem uma seção de curiosidades em música, cinema, etc.? (Por favor, não me mandem comprar outra revista!) 6º Como funciona o tão minucioso teste de avaliação da Gamers? O maravilhoso gráfico de Dino Crisis recebeu 4.4 e Tomb Raider 3, que tem um gráfico bem mais quadrado, recebeu o nota 4.5! 7º Por último eu queria saber se eu fui o 1º do mundo a terminar BH3:LE? e se tem um prêmio para isso (um Dreamcast talvez...). Bem, está na hora de desligar o vídeo game, encerrar a carta e ligar o som com uma Legião Urbana. Vida longa à Gamers. Até! Obs.: Meu nome é Anderson Virgílio Guering, o endereço é o mesmo do remetente (não existe pseudônimo para isso!).

Anderson Virgílio Guering
Diadema - SP

Yugi, yeul, yipo, ya, yo! (Sacou a resposta? Não? Tudo bem, não entendemos a sua chegada mesmo...) É seu Anderson, por um momento

pensamos que o Renato Russo tivesse voltado... A propósito, sabe por que a Legião Urbana não pôde fazer um show perto de algumas furendas no interior? Oras, porque lá era Zona Rural! Entendeu... Legião Urbana Zona Rural, ha, he... draga, mais uma sem graça! Doixando a brincadeira de lado, que Renato Russo esteja numa boa, onde quer que esteja. Mais um que faz essa observação não, além da Karen (estamos pensando em fundar um também para ela) você também? Não damos respostas pessimistas, é só um modo de ironizar alguns fatos e ocorrências no trabalho (tem muita gente que pensa que o pessoal aqui vive na sombra, água fresca e wide garrie...). Portanto não se preocupe, não vamos mais dar respostas negativas como dizer que a Gamers é realmente uma revista de ponta: meio, fim, começo, lado, etc. Além de seus comentários sobre BH3:LE? em Gran Turismo você pode ter batido o record, mas já foi baixado novamente (vide edição anterior)... Tá ligado né truta, sem foto num tem voz, certo? Agora vamos para suas respostas: 1º Porque raramente recebemos cartas de Diadema. Mas deu para perceber que a Renato A. B. Nobre também é de lá! 2º Que lá você confere na avaliação / estratégia adiante, hein! 3º Hm... Talvez, estamos numa fase de mudanças no momento. 4º Tá difícil, este livemos de parar por alguns motivos, mas ele vai para a Gamers Book (acabamos é o que esperamos). Não nos pergunte o por quê! 5º É mais fácil você procurar outra revista (você não disse nada sobre "procurar", que é bem diferente de "comprar"), é bem mais fácil. 6º Simples, damos as notas aos cinco quesitos, somamos todos e dividimos por cinco. Mas há uma justificativa para a nota nos gráficos de DC (não o Dreamcast, mas sim o Dino Crisis) e TB3. Antes dávamos um ponto bônus, que foi melhor ser deixado de lado. 7º Não, antes de você, os próprios programadores e toda a equipe da Capcom que tomou parte da produção do game já havia terminado de ponta e ponta, depois foi a vez do pessoal lá do Japão, alguns americanos, uma porra de gente aqui (no Brasil), gente que trabalha em importadora, mais alguns que conseguiram pagar o jogo em primeira mão (a segunda estava ocupada com o dinheiro para pagar), depois fomos nós, alguns leitores e finalmente você! Como não sabemos quem foi exatamente o primeiro do mundo a terminar, não podemos dar prêmios. Para terminar, é só você ser mais rápido, oxija mais do mesmo. Obs. Resposta: Já descobrimos!

E aí pessoal da Gamers! Meu nome é David Jaeger, tenho 18 anos, já escrevi algumas vezes para a revista e nunca publicaram uma cartinha minha. Sei que o problema é o volume de cartas que vocês recebem, o claro que também é a avaliação o conteúdo para não se tornar repetitivo, então formulei algumas perguntas para vocês responderem, ao qual eu ficaria muito grato. Comprei um Dreamcast há poucos dias e quero fazer algumas perguntas: 1º Qual é a data de lançamento dos jogos D2, Shenmue e Resident Evil Code: Veronica? 2º A EA vai lançar algum título para Dreamcast? 3º Mortal Kombat Gold, vem com algum mini-jogo para o VMU? 4º E entrando no assunto RPG, além de Climax Landers, Grandia 2 e Evolution, já se tem notícias de outros nomes, como Breath of Fire na lista de produção? 5º E sobre o Modem que vem acoplado ao DC, existe alguma maneira de usá-lo agora, ou teremos que esperar pela rede aqui no Brasil? 6º A Konami tem algum plano para o Dreamcast, talvez um Internacional Super Star Soccer ou então um Silent Hill?

David Jaeger
Presidente Gentílico - S.C.

Epa, você é parente do Frank Jaeger (do Metal Gear Solid)? Cara, manda um autógrafo pra nós que... Ah!, você não é o cara? Deixa pra lá então... E aí David! Não deixe de tentar mandar suas cartas, pra cada 100 que chegam na redação, apenas umas cinco ou seis são selecionadas. Mas pulando o restante do assunto, vamos direto às respostas: 1º Depois de tantos adiamentos, D2 tá difícil de sair (talvez em março, abriu de 2000 e não mais futuramente). Shenmue foi adiado por causa dos "cortes" do jogo, mas depois do primeiro ser lançado, os outros quatro sejam lançados num único pacote, enquanto Resident Evil Code: Veronica está previsto para o ano de fevereiro, mas ele virá em um demo jogável de RE2, que será lançado em meados de dezembro (um GD só com o demo... Não o demônio, viu!). 2º Sem previsões, ainda! 3º Não, nothing, not, no... infelizmente não! 4º Ah... não também. Climax Landers já está disponível, e Evolution já tá criando barba (mas o dois está vindo aí...) enquanto Grandia dois sem sair! 5º Nos EUA e no Japão sim, mas no Brasil, aparentemente, nada ainda! 6º Realmente tá difícil ser positivo, mas ainda não! Por enquanto ela está trabalhando num novo Castlevania que ainda não tem previsão de lançamento. Futuramente pode haver algum International Super Star Soccer ou um Silent Hill 2, o jeito é só contentar com os games já disponíveis e esperar pelo que está por vir.

Olá pessoal da redação da melhor revista de games do Brasil! Tudo bem por aí? É a primeira vez que escrevo, pois comprei o jogo Bio Hazard 3: Last Escape (versão japonesa de RE3: Nemesis) e estou com umas dúvidas: 1ª Na verdade em quantos CD's está comportado o jogo Bio Hazard 3: Last Escape? Pois na revista Gamers nº 42 está escrito que são dois CD's, mas quando comprei o meu BH3:LE só veio um? 2ª Como faço para tirar Grade: A em BH3? Para isso posso usar a M4AI (metalinadora) com Carlos? 3ª Só se joga com Carlos na parte onde Jill fica com o vírus ou também em outras partes do jogo? 4ª Quantos finais o jogo possui? 5ª Indo para uma sala chamada "Sales Office", no mapa UpTown, observei um zumbi dentro de uma casa que eu não consegui entrar, então aí eu mando a pergunta: é algum segredo? Como eu entro na casa para comemorar o zumbi, tomar um chazinho, conversar e perguntar e assim vou ele ali? 6ª O que é Epilogue: Para que serve? Como usá-lo? 7ª Da para saber o que foi que aconteceu com o "Tyrant" que está todo quebrado, acabado, derrotado nocauteado e humilhado na última sala do BH3:LE? Obrigada!

Marcílio Chagas Lins
Guararapes - PE

Como vai Marcílio? Você é bem apressado, hein! Não tá com paciência de ir ver a estratégia adiante? Vamos logo acabar com suas dúvidas então: 1ª Todo mundo erra uma vez na vida, não? Tá certo que erramos muitos, e continuaremos a errar, mas este foi um equívoco que esquecemos de arrumar no Game News... Sorry! 2ª É simples, não uso garrafas de First Aid Spray (aquelas garrafas do cura), só dá um Save em toda o jogo (ou nenhum) e termine em menos de três horas e meia (3:30). Isso é para você tirar Grade "S" (o A é muito inferior...). E você pode usar a arma de Carlos sim! 3ª No jogo normal, sim! Depois de terminar o game uma voz (em um tempo considerável), você habilita o jogo secreto dos mercenários. Lá você pode jogar com Carlos o mais dois integrantes do grupo de resgate (você poderá escolher entre os três); haverá também um tempo para chegar a um determinado lugar, ou você explodirá! É possível salvar pessoas para ganhar tempo e itens (você ganha tempo matando inimigos também). 4ª O jogo possui apenas dois finais pelo que sabemos... 5ª Se você se refere a um policial gordo visto quando você passa num corredor, aquilo não é nenhum segredo. Passando por ali em um determinado momento, dependendo de suas ações até o momento, o cara pode pular pela janela e tentar atacar você. Infelizmente você não pode acendê-lo enquanto ele não se expor (também não é possível entrar e tomar um chazinho com ele ou bater um papo... Engracedinho!). 6ª Epilogue, ou Epilogó (folhe no dicionário...), é onde se resume toda a história do game. Lá você vai saber o que aconteceu com todos os mocinhos da série BH / RE, Barry, Rebecca, Chris, Jill, Carlos, Claire e Leon. Para habilitar todos, você deve acabar o game oito vezes. 7ª Aparentemente ele foi detonado, massacrado e humilhado por outras pessoas! Talvez Nemesis dando um jeito nele! Respondidas suas perguntas, então tá mais...

"NÓIA!"

ESPECIAL DE NATAL: ABRIMOS EXCEÇÃO!

Olá pessoal! Como vão vocês? É a primeira vez que eu escrevo. Não liguem pra minha ortografia, o que acontece é que eu reprovei pela oitava vez a primeira série, ou se hanauphabêto, só sei contá até deis e sempre hando com uma halmofadina (açinaturas e ets). Mais eu não excrevi pra coitã, o mel pignu problema, eu qêro qe vosseis rezôvão. Qêro qe vosseis me envio um curço por correspondência da "Tabajara News" (qê é mais un produto daz "Organizações Tabajara"). Tenho haugumais perçuntaz: 1ª Purqe toda pista é redonda? 2ª Purqe nao encherço nada quando tá tudo excurto? 3ª Purqe no Brazil se fala tam mau di português? Falando nisso, vocês ja conheçe aquela dó nail qê tava xeio di português e intão ô anunsiente do navil falo: O navil val partir!! Qando os português olvirem iço, começaram a pular no mar... Ra, rah, ral ri, ri, ri... E eça foi boa, fala a verdade!! 4ª Purqe todo anaum e pigeno? Bon, espero qe voses pçam respomder qestams como eças minha e manden lembanças pra o doctor Bizzarro Gargalhada. Ps.: Purqe todo idiota coloca Ps no final da cartha?

Fábio Virriato
Praia Grande - SP

Puxa, esta é a primeira carta que recebemos de um analfabeto! Respostas: 1ª Pusqê sim! 2ª Pusqê tá inscuro, darr...! 3ª Rã, ré, rô... Jah inscutou ha do papãgelo qe naum sabia fala? Ele era surdo e manikava... Rã, rã... 4ª Pusqê êlis naum crescel. Qê kaiza! Ps.: Ah poprozilo, nois naum sabe tambem! E keda lonhu qe inskrovi! Txau!

SEÇÃO "NOIADO!"

Se você é uma pessoa que não está de bem com a vida, enviando um vídeo por dentro: **ÔMIA! Não seja besta, isso pode ser fatal!** (Autor Confiado)

Voz não identificada: Atenção... atenção... estou tentando me comunicar, alguém responde... GRRRR!! Mas que droga, Tinky Winky! Você tinha de engolir o último comunicador decente que nós tínhamos? Tinky Winky! Desculpa Dipsy, mas tava gostoso... gostoso... gostoso...! Dipsy: Eu dei-te matar por isso e... espere... estou conseguindo contato! Ôôô, aloprado da Gamers!!! Em primeiro, não estranhem o apelido de "Dipsy", mas foi único que o pessoal da escola achou que batia com as minhas características (feio, chato, esquisito, retardado, anormal, repetitivo, torturador agonizante de mentes e o único do sexo masculino, só faltava se verdade é ter chiço na cabeça...). Tô mandando esta carta, a primeira parte ser mais exata, pra mostrar que uma seção original como esta não merece só cartas estranhas, mas também originais (mesmo que imensas). Todo bom jogador de vídeo game também é um bom observador e foi fazendo isso que surgiram dúvidas bem interessantes. Segura o papinho (sem maldade): 1ª Qual a marca do cigarro utilizado pelo Cid de Final Fantasy VIII... "Highlander"? Como ele consegue usar um mesmo cigarro durante toda a aventura e ainda mantê-lo aceso embaixo d'água quando contra Emerald Weapon? E o Hiro-kun do Bust-A-Move? É da marca Duracell? 2ª Em Final Fantasy VII como é que o Cyan, Shadow e Sabin conseguem fugir de um trem fantasma correndo contra o inimigo e ainda ter força para lhe aplicar um "Suplex"? (Sem contar a ceia em que ele sustenta uma casa! Me caô!!!) 3ª Na nova versão de Metal Gear, abndo o Solid Snake vai implantar o comunicador? É em algum outro ofício secreto? (Nas cordas vocais já tá manjado...) 4ª Quantos litros de cachaca cada personagem da Parasite Eve precisou tomar pra entrar em combustão espontânea (fala a verdade, pois nem tudo é culpa das mitocôndrias)? 5ª Quais são as outras utilidades para aquele troço vermelho e comprido que a Kelly, em Bust-A-Move 2 segura enquanto dança? Como podem existir tantas pessoas nesse mundo para fazer tantas perguntas idiotas como essas? E como existem idiotas maiores que as respondem? (Tô brincando) Por ora é só, pessoal! Não faça mais perguntas pois já escrevi demais e também (sem contar que minha criatividade está em recesso temporário e também preciso levar meus amigos Teletubbies ao parque de diversões). Mas eu voltarei do novo... é do novo... e do novo!!! Os Capoeira (Kiki & Lala) e as Teletubbies (Chichi & Sally) mandam beijinhos. Obs.: Sem convenimento, mas sabiam que sou um dos melhores em Bust-A-Move, e como sou generoso, eu "deixo" vocês publicarem só o que estiver antes do ponto final. Valeu, vocês são D+!!! Tchaa-aau!!

Rudi Daher do Valle
Vitória - ES

Bum... Da... Bum... Da... (fríp!), daizzzisoss... Bizzarro Gargalhada: Ho, ha, ha, ha... Cadê o João-oninha? Co-tin-bô! Uga, uga!!! Vamos cantar a música tema dos Teletubbies (não a marcha fúnebre, viu): Jo-jô... Chichi... Cho-côbo... Me-ri-lú! Teletubbies, Teletubbies, eles existem só pra inferizar! Ôôô...! Blá, que mien... cedoria barata! Chega de tanta besteira e vamos logo responder esta carta: 1ª Não é Highlander, depois de muitas pesquisas (além de sequestrar toda a equipe do Squier), ficamos sabendo que a marca é Filosomial Formado de um material completamente radiativo que faz a pessoa que já tinha fumado, ficar com ansia de colocar qualquer coisa na boca! O do Hiro é de titânio condensado, fundido com as chamas do Heat e o rebolado do Pander! Prá que qui você quer saber, o mané? 2ª Eles são da raça supradim, primo dos sayiajins, irmãos dos saindins e aluins do Malabim. 3ª Vai ser no buraco mais escuro que você possa imaginar, no pulmão! Boa parte da culpa também fica por conta dos microondas de roletos sufragêneos, que possuem lentes objetivas, haste, diafragma, base, canhão, revólver, fonte luminosa, lente condensadora e o cérebro de quem perguntou para podermos ver! 4ª Nenhum... os pais, dos pais, dos pais, dois pais... (desculpe, falha no "disco"), já bebem cachaca há anos atrás (esses são atópicos por tão tantos... entendeu! Itá, ha, ha...), então os filhos deles, o integrantes do jogo, já têm sangue de canal! Um deles era hemofílico e se machucou, deixando um rasto de pinga e levou uma legião de bêbados a bancarem vampiros quando encontraram o coitado. O nome dele era Peni S. V. Aldo! 5ª Servo para iluminar "buraco" de gente cuçosa! Yhá, ha, ha, ha...! Em relação às pessoas existentes, pode acreditar que não existem pessoa normal! Não existem pessoas perfeitas que sabem responder tudo, ou mesmo que saibam de tudo. Por isso nós, os caras mais idiotas, respondemos e damos charice aos outros que mandam cartas como estas. Portanto se você tem dúvidas, nós entendemos. Obs.: Não leve nada por trás, hein! Quem respondeu esta epí... episc... esta card foi o Bizzarro!

Feras do Traco

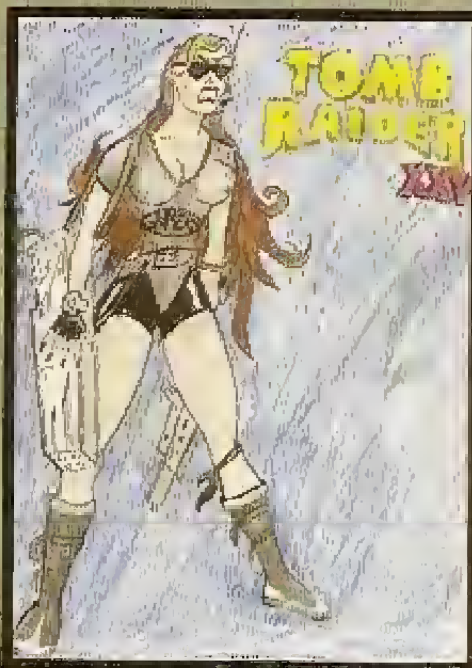
Júlio César da Silva Novais
São José do Rio Preto - SP



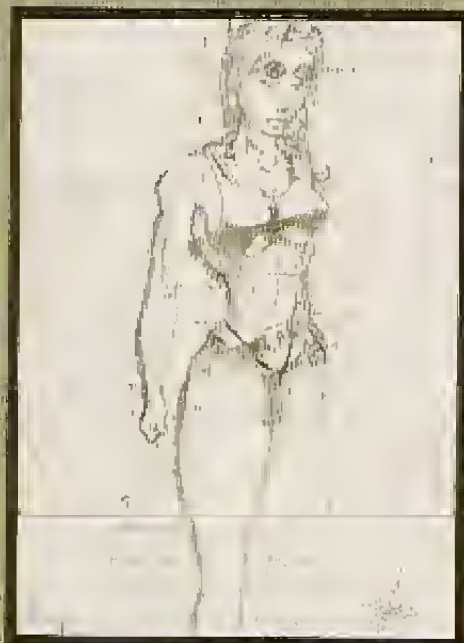
Fabício Caetano de Souza
São Paulo - SP



Fabio T. da Silva
São Paulo - SP



Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP



José Roberto P. da Silva
Itapeirica da Serra - SP



Aline de Miranda Santos
São Paulo - SP



André Luiz Cassemiro
São Paulo - SP



Fabiana de Medeiros
São João de Meriti - RJ

Washington F. de Farias
Riacho Fundo - DF



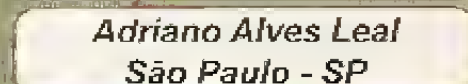
Alexandre G. da Costa
Guapimirim - RJ



Edvaldo A. Rodrigues Junior
Minas Gerais - MG



Adriano Alves Leal
São Paulo - SP



Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a
redação da Revista Gamers:
Rua Pío XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

PLAYSTATION

LEGACY of KAIN

SOUL REAVER

Recarregar energia

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.

Elevar energia para o próximo nível

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione →, X, ←, ▲, ↑, ↓.

Energia máxima

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione →, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.

Recarregar magia

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione → (2 vezes), ←, ▲, →, ↓.

Magia máxima

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.

Atravessar barreiras

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ○ (2 vezes), ←, →, ▲, ↑.

Escalar paredes

Pause o game, segure L1 ou R1 e aperte ▲, ↓, L2, →, ↑, ↓.

Hurt Raziel

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ←, ○, ↑ (2 vezes), ↓.

Soul Reaver

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ▲, L2, → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, ▲, ↓, →.

Aerial Reaver

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione X, →, ↑ (2 vezes), ▲, ← (2 vezes), →, ↑.

Kain Reaver

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione X, ○, →, ▲, ← (2 vezes), →, ↑.

Fire Reaver

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.

Make Fire Reaver

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ▲, →, ↓, ○, ↑.

Force

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ←, →, ○, ←, →, ←.

Constrict

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ↑, → (2 vezes), ○, ↑ (2 vezes), ↓.

Force Glyph

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ←, ▲, ↓, ↑.

Stone Glyph

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ○, ↑, ←, ↓, → (2 vezes).

Sound Glyph

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione → (2 vezes), ↓, ○, ↑ (2 vezes), ↓.

Water Glyph

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↓, ○, ↑, ↓, →.

Fire Glyph

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↑ (2 vezes), →, ↑, ▲, L2, →.

Sunlight Glyph

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ←, ○, ←, →, →, ↑ (2 vezes), ←.

Mudar a qualquer hora

Pause o game, segure L1 ou R1 e pressione ↑ (2 vezes), ↓, → (2 vezes), ←, ○, →, ←, ↓.

Cheat menu (versão preliminar)

Durante o game, pressione □ + ○ para exibir um cheat menu com level selection, invencibilidade e outras opções.

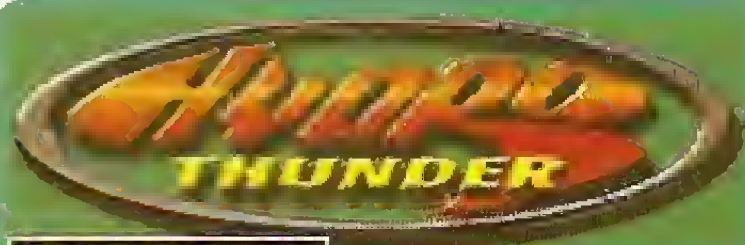
Debug mode

Pause o game e segure L1 ou R1. Então entre com ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

Visão em primeira pessoa

Segure R2 + L2 durante o jogo.





DREAMCAST

Todas as pistas no modo two-player

Corra em cada pista no modo two player e vença para habilitar pistas secretas (para o two player apenas). Você irá habilitar todas as pistas e todos os barcos secretos.

Novas pistas e barcos

Para correr nas pistas medium, termine cada um dos três cursos easy entre os 3 primeiros lugares e você conseguirá todas as pistas medium mais os medium hydroboats. Para correr nas pistas hard e obter os hard boats, termine cada uma das pistas medium na primeira ou segunda posição. Para conseguir pistas e barcos bônus, termine cada um dos cursos hard em primeiro. Então, termine as pistas bônus em primeiro lugar para conseguir outra e repita isso para obter as outras até conquistar a Hydro Thunder.

Pistas bônus

Vá para a tela de options do menu principal, coloque o cursor sobre a opção "Back" e pressione ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, Start. Uma pista extra estará então disponível na tela de seleção de pista.

Correr com um barco de pesca

Habilite todas as pistas secretas. Coloque o cursor sobre Thresher na tela de seleção de barcos. Segure L+R e pressione o botão de Visão 2 vezes. Selecione Chumdinger para correr num barco de pesca.

Corra com o Tiny Titanic

Você tem que chegar nos cursos easy entre os três primeiros para obter os cursos medium. Após conseguir os cursos medium, chegue em primeiro ou segundo para conseguir os cursos hard. Chegue em primeiro em todas as corridas para obter as pistas bônus. Vença as três primeiras pistas bônus e você poderá correr com o barco mais temido do game: o Tiny Titanic.

Começar com turbo +4

Segure a alavanca inversa quando a contagem começar e, quando o "1" estiver para desaparecer, segure o acelerador.

PLAYSTATION

SOUTH PARK

Cheat Codes

Selecione "Enter Cheat" no menu principal. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente. Se você entrar com o código corretamente, o cheat será exibido na tela. Selecione a opção "Cheats" e escolha cada código habilitado desejado. Todos os cheats podem ser salvos após atingir um save point.

CÓDIGO RESULTADO

ZBOBBYBIRD: Habilitar todos os cheats
MSLAPUPMEAL: Habilitar Starvin Marvin
SRAFT: Habilitar Terrance
PPHAERT: Habilitar Phillip
VDOROTHYSFRIEND: Habilitar Mr. Garrison
ACHEATINGISBAD: Habilitar Mr. Mackey
YLOVEMACHINE: Habilitar Chef
BCHECKATACO: Habilitar Wendy
EFISHNCHIPS: Habilitar Pip
HKICKME: Habilitar Ike
KALLWOMAN: Habilitar Ms. Cartman
NGOODSCIENCE: Habilitar Mephisto
QSTARINGFROG: Habilitar Jimbo
JHAWKING: Habilitar Ned
GOUTRAGE: Habilitar Big Gay Al
DELVISLIVES: Habilitar Officer Barbrady
TMAJESTIC: Habilitar Alien

PLAYSTATION

V-RALLY 2

Todos os carros e troféus

Na tela game progress pressione: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X+Select. Um som irá confirmar a correta entrada do código. Coloque o cursor no quadrado vazio e pressione X para habilitar o carro correspondente e troféu.

PLAYSTATION

WIPEOUT 3

Prototype track

Complete com sucesso todas as pistas com todos os times no modo single race mode. Então, selecione a nova opção "Prototypes" no menu principal.

Phantom class

Entre com "JAZNAZ" como um default name.

Todos os circuitos

Entre com "WIZZPIG" como um default name.

Todos os times

Entre com "AVINIT" como um default name.

Todos os challenges

Entre com "THEHAIR" como um default name.

Hyperthrust infinito

Entre com "MOONFACE" como um default name.

Shields e thrust infinitos

Entre com "GEORDIE" como um default name.

Armas aleatórias infinitas

Entre com "DEPUTY" como um default name.

Quatro prototype tracks

Entre com "CANER W" como um default name.

Habilitar tournaments

Entre com "BUNTY" como um default name.

Mudar triângulos de turbo

azuis para brancos

Entre com "BEBEDEE" como um default name.

Batendo no lado da pista reduz a velocidade

Entre com "NOWHEELS" como um default name.

Link-up mode para quatro jogadores

Carregue o game com dois Playstations linkados. Selecione "Options", então "Game Setup", então "Default Names", e "Default Name Player One". Mude o default name em ambos os Playstations para LINK. A tela irá piscar para confirmar que o código entrou corretamente. Escolha a nova seleção "Establish Link" na tela de options de ambos os Playstations. Nota: o primeiro Playstation habilitar esta opção será designado como master e o outro Playstation será o slave. Selecione o número de jogadores (até dois por Playstation), então escolha single race ou eliminator mode (no master Playstation). Se uma single race for selecionada, escolha uma classe e pista. Selecione uma nave para começar a corrida.

NINTENDO 64

WIPEOUT 3: THE ULTIMATE RACE

Level/Password

Entre com a password "ZZZDNSTHMN".

Invencibilidade

Entre com a password "ZZZMMRTL".

Todas as armas

Entre com a password "NSRLS".

Máximo de munição

Entre com a password "MMLVSRM".

Continues infinitos

Entre com a password "ZZZCNTN".

Invicibilidade

Entre com a password "ZZZDNLVSHSF".

Todas as armas munição

Entre com a password "THDTST".

Linking three mode

Entre com a password "LVNGLRG".

Mini mode

Entre com a password "DRVLLVSM".

Jogue como Tin Soldier

Entre com a password "TNSLDRS".

Jogue como Vill

Entre com a password "GRNGRLHX".

Jogue como PLM

Entre com a password "PLSTRLVSVG".

Jogue como The Metal Machine

Entre com a password "SHRMNSLDR".

Parâmetros de jogo

Level/Password

Attack: LNLGRMM

Spy Blue: TRGHTR

Bathroom: TDBWL

Riff Mission: MSTRMN

Forest: TLLTRS

Hoover Mission: SCRDCT

Thick Mission: STPDMN

Snow Mission: BLZZRD

Shrap Mission: SRFPNK

Fort Plastro: GNRLMN

Scorch Mission: HTTTRT

Showdown: ZBTSRL

Sandbox: HTKTTN

Kitchen: PTSPNS

Living Room: HXMSTR

The Way Home: VRCLN

NINTENDO 64

Como Terminar

Colete todos os pedaços da máquina do tempo antes da fase "The Rack". Então, um segundo portal de saída irá aparecer na sala onde fica localizado o primeiro. Use-o para atingir a fase "Going Down" (Titanic).

Pressione Y

Jogue na fase "Nuclear Winter" até obter o caminho que leva para o communicator. Então, caia sobre o telhado abaixo onde pode ser visto um medí-kit. Pule deste telhado para a água e nade para uma plataforma flutuante, onde a saída irá aparecer.

Recupere sua energia

Destrua um hidrante, ou outra fonte de água. Então, permaneça na água e pressione A para recuperar lentamente a energia. Alternativamente, permaneça em frente de um banheiro ou urinol e pressione A.

DREAMCAST

SOUL CALIBUR

Personagens e estágios bônus

Complete com sucesso o game com cada um dos personagens para habilitar um novo personagem ou estágio. O personagem final a ser habilitado é Edge Master.

Arcade mode

Complete o game com sucesso, incluindo os estágios bônus, com todos os personagens.

Versões alternativas

Pressione Y enquanto escolhe um lutador na tela de seleção de personagens.

Cores alternativas para as roupas de baixo de Sophitia

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Sophitia e aperte continuamente um dos seguintes botões ou combinações até que ela realize sua pose no início da batalha:

X, ou Y, ou B, ou X + B, ou X + Y, ou Y + B, ou X + Y + B

PLAYSTATION

SLED STORM

Storm Sled

Entre na tela de options, selecione a opção load/save e exiba a tela de password. Então, entre com \square , \triangle , \square , R2, R2, L1, X, \triangle como uma password para habilitar o Storm Sled no single race mode.

Jogue como Sergei

Entre na tela de options, selecione a opção load/save e exiba a tela de password. Então, entre com \square , L1, \square , L2, \triangle , R2, X, \square como uma password.

Jogue como Jackal

Entre na tela de options, selecione a opção load/save e exiba a tela de password. Então, entre com L2, L2, \square , R2, \square , R1, L1, \triangle como uma password.

FLIPPER GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES

CONSERVATOS

TRANSCODIFICAÇÃO

DESTRAVIMENTO (SAT E PSK)

COMPONENTES E KITS

CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS

PREÇOS ESPECIAIS, OFICINAS E LOCADORAS

TUDO VÁ A BOMBA

Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Poço
CEP - 03635-000 Fone: (011) 6941-6478 (hoje)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficial) - São Paulo



NIKAS GAMES

Vende * Troca * Locação * Compra
Novos e Semi-novos
Linha completa/lançamentos

- Assistência Técnica
- Facilitamos o pagamento
- Entregamos a domicílio
- Despachamos via sedex

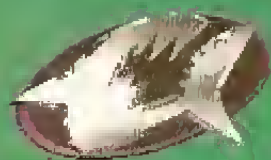
Central de vendas: (011) 875-2737

Site: www.teknobank.com.br/nikasgames

Para anunciar

ligue: (0xx11)

3641 - 0444



GAME SHARK



PLAYSTATION FINAL FANTASY 8 (AM)

Max Status para todos os personagens

D00231B6 1060

800231B6 1000

D00231CE 1440

800231CC 0001

Auto Refill para HP

D00232F6 1040

800232F4 0001

1 luta para 999 Exp

80078C94 03E7

80078C96 03E7

80078C98 03E7

80078C9A 0000

80078C9C 0000

80078C9E 0000

1 luta para 255 AP

80078CE0 00FF

80078CE2 00FF

80078CE4 00FF

Salvar a qualquer momento

300781A9 0003

Dinheiro infinito

80077E84 E0FF

80077E86 05F5

Tempo sempre 00:00

80078048 0000

8007804A 0000

Sempre usar Limits

30078741 0004

30078911 0004

30078AE1 0004

Draw Point 100

(Select+X)

D00831E8 0140

800DE4D0 0064

Nenhum inimigo

80078DF8 0008

Usar GF

rapidamente

80078734 0000

80078904 0000

80078AD4 0000

Códigos para Squall

Modificador de personagem

30077810 0000

Max Exp

8007780C E0FF

8007780E 05F5

HP infinito

80077808 270F

8007780A 270F

Max Status

80077812 FFFF

80077814 FFFF

80077816 FFFF

Magia infinita

B0200002 00000000

30077819 0064

Códigos para Zell

Modificador de

personagem

300778A8 0001

Max Exp

800778A4 E0FF

800778A6 05F5

HP infinito

800778A0 270F

800778A2 270F

Max Status

800778AA FFFF

800778AC FFFF

800778AE FFFF

Magia infinita

B0200002 00000000

300778B1 0064

Códigos para Irvine

Modificador de

personagem

30077940 0002

Max Exp

8007793C E0FF

8007793E 05F5

HP infinito

80077938 270F

8007793A 270F

Max Status

80077942 FFFF

80077944 FFFF

80077946 FFFF

Magia infinita

B0200002 00000000

30077949 0064

Códigos para Quistis

Modificador de

personagem

300779D8 0003

Max Exp

800779D4 E0FF

800779D6 05F5

HP infinito

800779D0 270F

800779D2 270F

Max Status

800779DA FFFF

800779DC FFFF

800779DE FFFF

Magia infinita

B0200002 00000000

300779E1 0064

Códigos para Rinoa

Modificador de

personagem

30077A70 0004

Max Exp

80077A6C E0FF

80077A6E 05F5

HP infinito

80077A68 270F

80077A6A 270F

Max Status

80077A72 FFFF

80077A74 FFFF

80077A76 FFFF

Magia infinita

B0200002 00000000

30077A79 0064

Códigos para Selphie

Modificador de

personagem

30077B08 0005

Max Exp

80077B04 E0FF

80077B06 05F5

HP infinito

80077B00 270F

80077B02 270F

Max Status

80077B0A FFFF

80077B0C FFFF

80077B0E FFFF

Magia infinita

B0200002 00000000

30077B11 0064

Códigos para Seifer

Modificador de

personagem

30077BA0 0006

Max Exp

80077B9C E0FF

80077B9E 05F5

HP infinito

80077B98 270F

80077B9A 270F

Max Status

80077BA2 FFFF

80077BA4 FFFF

80077BA6 FFFF

Magia infinita

B0200002 00000000

30077BA9 0064

Códigos para Edea

Modificador de

personagem

30077C38 0007

Max Exp

80077C34 E0FF

80077C36 05F5

HP infinito

80077C30 270F

80077C32 270F

Max Status

80077C3A FFFF

80077C3C FFFF

80077C3E FFFF

Magia infinita

B0200002 00000000

30077C41 0064

G.F. Codes

Habilitar todos o

GF.

B0100044

00000000

300773D9 0001

PLAYSTATION

WILD ARMS 2

Destravar ambo

os CDs

D002A51A 1040

8002A51A 1000

1 luta para Leve

Up

800FB690 FFFF

1 luta para

dinheiro máximo

800FB68C FFFF

Dinheiro infinito

8011AF5C 967F

8011AF5E 0098

Personagem

principal

HP infinito

8011A79C 270F

Max HP

8011A7A0 270F

FP infinito

8011A7AA 03F0

Max FP

8011A7AC 03F0

Max STR

8011A7AE 03E7

8011A7B0 03E7

Max VIT

8011A7B6 03E7

8011A7B8 03E7

Max SOR

8011A7BE 03E7

8011A7C0 03E7

Max RES

8011A7C6 03E7

8011A7C8 03E7
**LCK sempre
 melhor**
 8011A7EE 0004
Max EXP.
 8011A810 967F
 8011A812 0098

2º Personagem

HP infinito
 8011A818 270F
Max HP
 8011A81C 270F
FP infinito
 8011A826 03F0
Max FP
 8011A828 03F0
Max STR
 8011A82A 03E7
 8011A82C 03E7
Max VIT

8011A832 03E7
 8011A834 03E7
Max SOR
 8011A83A 03E7
 8011A83C 03E7
Max RES
 8011A842 03E7
 8011A844 03E7
**LCK sempre
 melhor**
 8011A86A 0004
Max EXP.
 8011A88C 967F
 8011A88E 0098

3º personagem

HP infinito
 8011A894 270F
Max HP
 8011A898 270F
FP infinito
 8011A8A2 03F0
Max FP
 8011A8A4 03F0
Max STR
 8011A8A6 03E7
 8011A8A8 03E7
Max VIT
 8011A8AE 03E7
 8011A8B0 03E7
Max SOR

8011A8B6 03E7
 8011A8B8 03E7
Max RES
 8011A8BE 03E7
 8011A8C0 03E7
LCK sempre melhor
 8011A8E6 0004
Max EXP.
 8011A908 967F
 8011A90A 0098

**Códigos para
 os itens**

Todos os itens
 B0FF0002 00000001
 3011AC58 0000
Itens infinito
 B0FF0002 00000000
 3011AC59 00C6

NINTENDO 64

SHADOWMAN

**Códigos testados
 no GS versão 3.0**

**Master Bryan's
 Activator 1 P1**
 D0058F34 00??
**Master Bryan's
 Activator 2 P1**
 D0058F35 00??
**Master Bryan's
 Dual Activator P1**
 D1058F34 00??
**Pressione L para
 levitar**
 D0058F35 0020
 81075578 4130
Energia infinita
 81075B18 0000
 81075B1A 2710
Energia máxima
 81075B14 0000
 81075B16 2710
Ar infinito
 81075B1C 0000
 81075B1E 2710
Max Shadow level
 81075B20 0000
 81075B22 2710
Max Shadow power
 81075B24 0000
 81075B26 2710

Voodoo infinito
 81075B28 0000
 81075B2A 2710
**Max Dark Souls
 coietadas**
 81075F48 0078
MP-909 ininito
 81075B2E 0063
Cadeaux infinito
 81075B36 03E7
Violator infinito
 81075B32 03E7
Balas infinitas
 81075B3A 03E7
**Exibir medidor de
 energia na tela**
 81075B10 0000
 81075B12 00FF
**Medidor de energia
 não aparece na tela**
 81075B10 0000
 81075B12 0000
Nettie's File
 81030630 0000
 81030632 100B
Prophecy
 81030650 0016
 81030652 130B
Jack's Diary
 81030670 0018
 81030672 150B
Book of Shadows
 81030690 0004
 81030692 030B
Luke's Teddy Bear
 810306B0 001D
 810306B2 180B
Accumulator
 810306D0 0001
 810306D2 000B
**Munição para Accu-
 mulator infinita**
 810306D6 7FFF
**Accumulator não
 precisar de munição
 para ser usado**
 810306D6 FFFF
Enseigne
 810306F0 000A
 810306F2 080B
Asson
 81030710 0002
 81030712 010B

0.9-SMG
 81030730 000C
 81030732 0E0B
**Munição infinita
 para 0.9-SMG**
 81030736 7FFF
**0/9-SMG não preci-
 sar de munição para
 ser usada**
 81030736 FFFF
Flashlight
 81030750 000E
 81030752 0A0B
Engineer's Key
 81030770 0009
 81030772 070B
Flambeau
 81030790 000B
 81030792 090B
Pistol
 810307B0 0007
 810307B2 060B
Shotgun
 810307D0 001A
 810307D2 160B
**Munição infinita
 para Shotgun**
 810307D6 7FFF
**Shotgun não preci-
 sa de munição para
 ser usada**
 810307D6 FFFF
Prison Card
 810307F0 0015
 810307F2 120B
Violator
 81030810 001E
 81030812 190B
**Munição infinita
 para o Violator**
 81030816 7FFF
**Violator não preci-
 sar de munição para
 ser usado**
 81030816 FFFF
Marteau
 81030830 0012
 81030832 0F0B
Baton
 81030850 0003
 81030852 020B

MP-909
 81030870 000D
 81030872 0B0B
**Munição infinita
 para MP-909**
 81030876 7FFF
**MP-909 não precisar
 de munição para ser
 usada**
 81030876 FFFF
Ter ?
 81030890 001A
 81030892 ??0B
Ter Retractor
 810308B0 0017
 810308B2 140B
**Munição infinita
 para Retractor**
 81030816 7FFF
**Retractor não preci-
 sasse munição para
 ser usado**
 81030816 FFFF
Ter ?
 810308D0 0000
 810308D2 ??0B
Ter Calabash
 810308F0 0006
 810308F2 050B
Ter ?
 81030910 001E
 81030912 ??0B
Ter ?
 81030930 0000
 81030932 ??0B
Ter a Prism
 81030950 0014
 81030952 110B
**Ter L-Eclipser : La
 Lune**
 81030970 0010
 81030972 0D0B
**Ter L-Eclipser : La
 Soleil**
 81030990 001C
 81030992 170B
**Ter L-Eclipser : La
 Lame**
 810309B0 0011
 810309B2 0C0B
Ter Cadeaux
 810309D0 0005
 810309D2 040B



SPEED

Speed Devils é a conversão alterada de Speed Busters, um título da Ubi Soft do PC para o Dreamcast, no estilo arcade, nas mesmas linhas da série Cruis'n e California Speed. Após certo fracasso de Monaco Grand Prix, também da UbiSoft, não havia muita expectativa em torno deste conversão. Felizmente, este título mais que excedeu as expectativas. Speed Devils é um game de corrida extremamente viciante que, certamente agradará os fãs de Sega Rally.



Você começa Speed Devils como um corredor que foi recentemente patrocinado por um misterioso benfeitor. Ele proporciona uma pequena quantia de dinheiro para você

escolher um carro para começar e então aparece esporadicamente ao longo do game, estabelecendo certas tarefas para você completar durante as corri-

das, como ter certeza que um competidor particular não é um dos três primeiros carros a passar a linha de chegada ou evitar levar mais que 20 por cento de dano. Se você obter sucesso em seguir seus pedigos, ele o recompensará com itens extras, upgrades, ou até mesmo carros.

Uma das coisas que ajudam Speed Devils fazer ganhar seu espaço entre os games de corrida para o Dreamcast é a dimensão diferente que os produtores do game deram a este jogo. Ao invés de criar um game de corrida em que você apenas corre em pistas, eles incluíram vários conceitos de jogabilidade inovadores que fazem maravilhas no game. Todos esses conceitos inovadores estão incluídos no modo principal de Speed Devils, que é o modo Championship.

Embora Speed Devils possua apenas três modos de jogo, o modo Arcade, Championship e Two-player, o modo Championship é tão bem acabado que os outros modos ficam em segundo plano. Rapidamente falando, o modo Arcade apenas permite que você corra em um único curso e o modo Two-player permite dois jogadores simultaneamente em batalhas e ambientes de corrida. Assim, o modo



Championship é onde este game realmente brilha.

Este modo o leva a vários torneios com dificuldade progressiva, cada um com um elenco de

DREAMCAST

SPEED DEVILS
 UBI SOFT - GD
 CORRIDA - 1 a 2 JOGADORES

GRÁFICO	4,7	INOVAÇÃO	4,1
SOM	4,5	DIVERSÃO	4,8
CONTROLE	4,6		

4.5

Apenas três modos de jogo

☐ Jogabilidade
☐ Gráficos
☐ Som

DEVILS

corredores, em circuitos subterrâneos onde você deve ganhar dinheiro e pontos para progredir pelos circuitos. O prêmio é dado para colocação, velocidade mais alta, e tempo de permanência na dianteira, ou você pode também ganhar dinheiro estourando radares da polícia, que é feito dirigindo mais rápido que o limite de velocidade prescrito para uma extensão da estrada. quanto mais você excede o limite, mais dinheiro você ganha. De vez em quando, entre as corridas, seus oponentes visitarão sua garagem e apostarão dinheiro vivo para a próxima corrida. Se você vencê-los continuamente, eles aumentarão suas apostas. Essas pequenas interferências, como também as de seu benfeitor, acrescentam muita variedade e personalidade ao game.

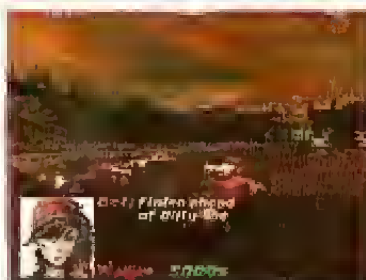
Uma vez que você ganhou pontos o suficiente, você pode ir para a próxima classe e competir contra um grupo de pilotos mas fortes, ou pode escolher ficar na classe mais baixa até ganhar dinheiro suficiente para entrar na próxima classe. Mas os cursos nos torneios variam na ordem em que eles são apresentados e em tempo, a direção que você corre (mirror) e um elemento especial secreto, assim, você não repetirá as exatas mesmas pistas na exata mesma ordem.

Isto acrescenta desafio e se você enfrentar os desafios com sucesso, todo o dinheiro que você ganhar pode ser usado para comprar novas partes para seu carro, como melhores motores, pneus para os diferentes tipos de terreno e condições de tempo, e nitro boosts, ou carros completamente novos. Muito frequentemente, entretanto, uma boa parte da grana é usada para reparar os danos recebidos na corrida anterior.

No geral, a jogabilidade de Speed Devils é tão boa quanto (se não melhor) que a de Sega Rally 2. Os fãs de Sega Rally 2 se sentirão em casa com Speed Devils, até o visual é parecido. Além das armadilhas mencionadas, a maior diferença em Speed Devils é que você corre contra outros corredores que possuem suas próprias habilidades e personalidades, e os cursos que você corre são mais longos e complexos. O game também suporta condições de tempo, de clima e mudanças sazonais.

O controle em Speed Devils é perfeito e muito fácil de pegar. É fácil dirigir durante todo o jogo, para onde você quiser.

Graficamente, Speed Devils possui cursos bem desenhados, cenário colorido, carros detalhados e um bom sentimento de velocidade. Não há



absolutamente nada a criticar a respeito dos gráficos. Os efeitos visuais são simplesmente excelentes.

Na parte sonora, Speed Devils possui efeitos de som soberbos e uma boa seleção de músicas, que dão mais ação na corrida. Enquanto ainda não há nenhuma previsão do lançamento de Sega Rally 2 para o Dreamcast nos Estados Unidos, Speed Devils vai brilhando como o melhor título de corrida lançado para o Dreamcast americano.



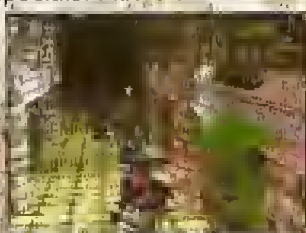
CLIMAX LANDERS

クライマックス ランダース

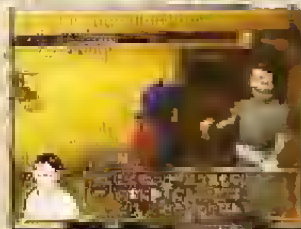
Após quase um ano do lançamento do Dreamcast japonês, o tão esperado RPG que era para ter sido lançado com o console e foi adiado pelo menos duas vezes, Climax Landers, é finalmente lançado. Dos mesmos produtores de Landstalker para o Mega Drive e Dark Savior para o Saturn, a expectativa foi grande.

O enredo é bastante ambicioso. Você é Sword, um aventureiro que é transportado para um misterioso mundo flutuante onde partes de vários mundos e tempos se juntaram, e foi eleito como o grande herói que pode resolver este grande mistério e devolver todos para suas respectivas eras. Conforme você vai buscando por dungeons, você conhece mais cinco personagens jogáveis, que se juntam ao seu grupo. Cada um possui certas habilidades especiais: Rado é o mais forte e lento. Ryle é o mais rápido. Marlin é o usuário de magia, e assim por diante.

É um RPG padrão, mas a mesmo tempo original. Considerando que o mundo é basicamente um gigantesco puzzle, não há nenhuma razão para cada parte ser igual a outra e a



Climax desenvolveu cada área com visuais diferentes. O mundo de Norman consiste em uma tartaruga gigante, enquanto Z33



Colony se parece com uma astronave futurística. Conforme você completa as quests principais, novas partes tomam o lugar, incluindo um subúrbio japonês moderno, com supermercado e restaurante.

Uma vez no jogo, Landers segue os passos de Evolution. Explore uma dungeon, entenda um ponto do enredo, se encontre com um personagem novo, entre em uma nova dungeon.



O segmento de exploração de Climax Landers é a única coisa que parece completa. Você tem um excelente auto mapa com uma grande variedade de opções. Além de seu stats normal, você tem os Ability Points, que você pode usar para procurar armadilhas na

dungeon, itens adicionais e monstros secretos. Outras habilidades adquiridas dão a você danos bônus. As características principais, como Visible Monsters e a habilidade para capturar esses monstros para usar como membro do grupo, realmente faz deste um game muito atual. As características secundárias, como aumentar seu Stats e Ability dependendo dos itens e equipamentos ainda giram em torno de dungeons aleatoriamente geradas para encontrar e matar o chefe, mas é tudo muito bem feito.

Pontos negativos do jogo: embora você tenha seis personagens, você só pode coin um de cada vez, não havendo nenhum modo para deixá-los juntos. Toda vez que você entra em uma dungeon, você começa no level um. Isto significa que toda experiência e magia que você conseguiu na dungeon, por exemplo, foi perdida, e você tem uns desprezíveis 20 hit points, capacidade



limitada de item e nenhuma continuidade.

Considerando que você não ganha pontos de experiência, não há muitos itens para adquirir, e você poderá terminar o game rapidamente.

Contudo, não deixa de ser mais uma opção de RPG para o Dreamcast!

DREAMCAST

CLIMAX LANDERS

SEGA GD
RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	3.6
SOM	4.0	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	4.5		

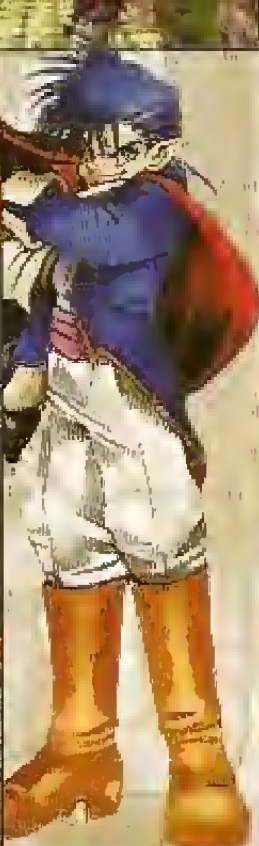
4.0

PROS

- Gráficos bonitos com mundos variados
- Storyline

CONTRAS

- Diversão e jogabilidade limitadas



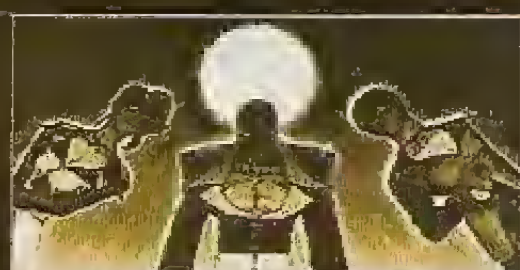
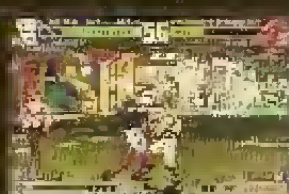
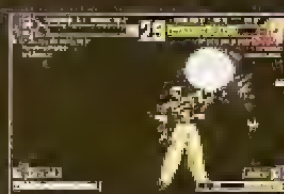
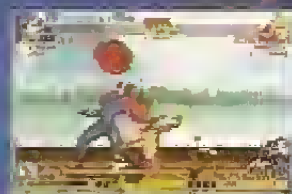


NEO
GEO



SNK

PROGAMES



THE KING OF
FIGHTERS
THE SLUGFEST



VENDA NA REDE PROGAMES

ONDE VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES E MAIS
FAMOSOS JOGOS PARA NEO GEO CD

CONSULTE NOSSA CENTRAL DE ATENDIMENTO:
(011) 3641 - 0444 / 0448

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000
Site na Internet: www.progames.com



pop'n music 2

Os jogos neste estilo geralmente produzem duas reações: ou você adora ou você detesta.

Esta segunda versão de Pop'n Music possui todas as músicas do primeiro game, dez músicas novas, mais as músicas secretas que você pode habilitar vencendo os estágios de certos modos.

Similar a todos os games de rhythm & beat, você deve pressionar o botão quando a nota desce para a barra. Se você fizer isso perfeitamente, você recebe uma avaliação "great", se apertar um pouco fora do ritmo, recebe um "good", e se você errar completamente, receberá um "bad". Para passar o estágio você deve atingir um certo nível. Os sons são simples, mas é mais difícil do que parece.

O game em si é um real desafio no modo 9-botões, especialmente na dificuldade hard, onde as notas movem ao redor, mas com prática, os botões se tornam naturais e o controle responde muito bem, assim você não terá muita dificuldade para aprender a jogar este game. Porém, uma vez que você domine todas as músicas, o game se torna enjoativo, até mesmo após habilitar todos os secrets, não havendo mais motivação para jogá-lo. Ai então é onde o Modo Party e a opção Two-player entram.

Embora possa ser bastante divertido de jogar so-



zinho, Pop'n Music brilha mesmo é quando jogado com um amigo, ou grupo de amigos. Isto é possível dividindo os controles entre 2 jogadores, assim cada pessoa fica com metade dos botões para pressionar, ou você pode ficar com todo o controle de 9-botões. O modo Party é também um compatível com multi-player. No modo Party você tem as mesmas notas caindo, mas você também tem ícones que, se você tacá-los como uma nota, pode lhe dar uma obstrução visual de tipos diferentes ou um "gauge up", que basicamente aumenta sua barra.

Graficamente não há nada no game que não pudesse ser mostrado no Playstation, Saturn, ou até possivelmente no Super SNES. Na realidade, a versão Playstation possui gráficos idênticos a este. Embora games como esse não sejam conhecidos pelo seu brilho gráfico, a Konami poderia ter melhorado os desenhos de cartoon usados.

As músicas em Pop'n Music 2 ultrapassam as do original de longe. Há uma gama extensa, variando de J-pop a Classical Rock (entre clássico e rock) a Hip-Hop. O som é claro e as notas tocadas se ajustam muito bem.

No geral as músicas são a melhor parte do game, como em praticamente todos os games de ritmo. Se você gostou de Beatmania, ou da primeira versão deste, realmente vai gostar de Pop'n Music 2, caso contrário é melhor ir com cautela.

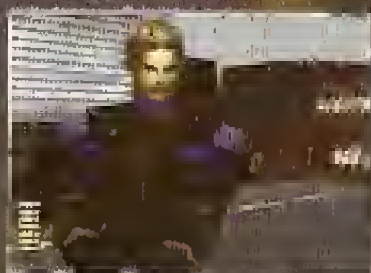




WINBACK

Quando se pensa em operações secretas do governo, se pensa na boa vida: carros velozes, lindas mulheres, armas potentes e todos os tipos de dispositivos secretos. Personagens como James Bond e Ethan de Mission Impossible fizeram a vida de agente secreto a fantasia de milhões de pessoas.

Para ser qualquer tipo de agente especial você necessitará de esperteza, toneladas de itens e uma arma específica para cada propósito. Infelizmente, este não é o caso com WinBack, um game que irá fazer você acreditar que tudo o que você precisa para infiltrar-se em uma base terrorista é uma pistola.



O enredo de WinBack envolve um grupo terroristas chamado "Crying Lions" tomam o controle de um satélite capaz de destruir o mundo. Você assume o papel de Jean-Luc, um agente altamente treinado da agência secreta do governo SCAT (que representa Strategic Covert Actions Team). A SCAT foi enviada para infiltrar-se no grupo de

terroristas que tomou o controle do satélite, mas antes que os agentes da SCAT possam estabelecer seu plano de ataque, sua nave é destruída e o time é lançado sobre a ilha. Então, agora você está sozinho, e sua fiel pistola contra a enorme ilha cheia de terroristas. Mas não se preocupe, você não terá que achar ou usar qualquer item e os terroristas realmente não são inteligentes.

Na realidade, tudo que você terá que fazer é se esconder, pular e atirar em inimigo após inimigo e então, atirar nas grandes caixas amarelas que controlam o laser que mata-com-um-toque.

A câmera flutua atrás de Jean-Luc, que é o foco primário. Isso significa que se ele dobra um canto, a câmera ainda está apontando para ele. Você pode ajustar a câmera, mas de outra forma você certamente receberia um tiro antes que pudesse trazer a câmera para acertar em seu inimigo. Em WinBack você pode caminhar agachado, rolar e até mesmo usar caixas como cobertura. Uma boa combinação disso é suficiente para o deixar matar a maioria dos inimigos encontrados durante o game.

A trilha sonora é boa e ajuda a incrementar o senso de tensão em uma situação hostil. Infelizmente, os efeitos sonoros não são tão bons quanto as músicas. WinBack não contém nenhuma fala, e como tal você não sente como se estivesse realmente envolvido na história.

Os gráficos são bons, embora o jogo não tire proveito do expansion PAK e possuam algumas falhas. Todas as caixas parecem idênticas e seus amigos são ligeiramente variados, mas na maior parte você não notará, já que a maioria deles ataca você de longe.

WinBack é um game que possui pouco de grande potencial. Com um sistema inovador de esconda-então-atire, uma premissa interessante e toneladas de exemplos do gênero espionagem, WinBack poderia ter saído um pouco melhor.



NINTENDO 64

WINBACK: COVERT OPERATIONS

KCEI - 128 MB

AÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.4	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	3.9		

PROS

- Trilha sonora muito bem elaborada

CONTRAS

- Ângulo de câmera
- Os efeitos sonoros

4.0



JET FORCE GEMINI

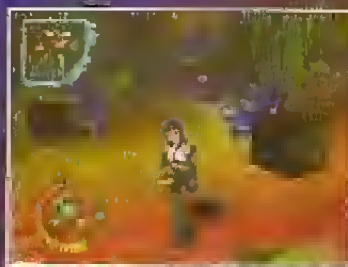
Provavelmente você já deve ter ouvido falar de Jet Force Gemini, o game 3D de ação/tiro em terceira pessoa que demorou mais de dois anos para ser desenvolvido e lançado pela Rare, uma das companhias que mais tem contribuído com o Nintendo 64. Criado pela mesma equipe de Blast Corps, Jet Force Gemini mostra a busca intergaláctica dos agentes Juno, Vela e o cão Lupus, tentando restaurar a paz no universo. O game é absolutamente épico, incorporando enormes mundos, uma quantidade aparentemente infinita de inimigos e muitas tarefas para serem realizadas. Como se isso não fosse o suficiente, o título ainda possui o modo two-player cooperativo, o modo four-player battle e muitos secrets para aumentar o replay value. Jet Force Gemini é um dos mais ambiciosos empreendimentos da Rare.

Mas apesar de tantos pontos positivos, se você espera por um jogo perfeito, poderá ficar desapontado. O visual do game, apesar de bonito, é prejudicado por um frame rate baixo que segue aos trancos em áreas grandes. Os controles, às vezes, são desajeitados. Mesmo assim, Jet Force Gemini ainda é altamente recomendado, pois os pontos positivos superam os negativos.

Jogabilidade

Você controla um dos três personagens principais, Juno, Vela e o cãozinho Lupus. Quando o game começa, cada personagem é forçado a percorrer três mundos completamente diferentes para finalmente ir para o Mizar's Palace, o ponto de encontro. Apenas quando os personagens se conhecerem no Mizar's Palace, poderão explorar os mundos prévios que são habilitados. Então, os jogadores vão para essas fases e descobrem que não podem ter acesso a tudo que vêem; algumas portas permanecem trancadas, alguns Tribals (criaturas que você precisa salvar) parecem longe do alcance e há fuel no chão parecendo ser algo inútil.

Ha três características importantes dos personagens a se lembrar: Juno pode caminhar no fogo e lava. Vela pode nadar e a água. Lupus pode pairar por longo tempo. Os jogadores devem saber quando usar um personagem específico para ter acesso a uma área. Em uma das fases de Lupus, por exemplo, o cão pode encontrar uma porta que não pode ser acessada porque está do outro lado



da lava. Você verá que Lupus não pode atravessar a lava e que Juno possui a habilidade para isso. A ideia é voltar para esta fase depois com Juno, que pode chutar a lava com facilidade e descobrir itens do outro lado. Para complicar um pouco, a maioria das fases no game possuem

itens que requerem a ida dos três personagens para descobrir tudo.

É quase impossível completar uma fase na primeira vez. Quase sempre há algo que não pode ser conseguido sem a ajuda de outro personagem. Para completar o game, você deve salvar cada Tribal em cada fase. Isto é uma tarefa demorada que vai precisar de muita

dedicação do jogador.

Se você não completar a fase após resgatar todos os Tribals, o seu árduo trabalho será perdido e você não poderá salvar. Como os Jinjos em Banjo-Kazooie, o jogador tem que resgatar todos os Tribals em uma fase antes de ir para outra, ou recomeçar do nada se um deles for acidentalmente perdido ou morto.

É óbvio que a Rare fez todo o possível para estender o replay value e longevidade do game forçando os jogadores ir level após level caçando Tribals. Uma boa parte de portas em cada mundo permanece trancada até que todo da área seja morto. Esteja preparado para jogar pelas fases muitas vezes.

Como dito anteriormente, Jet Force Gemini possui algumas falhas que são superadas pelos pontos positivos e um deles é o desafio. Os jogadores sempre tem algo para fazer além de matar inimigos. Por exemplo, durante o curso do jogo você terá que encontrar as partes do robô Floyd que espalhadas pelas tropas de Mizar. Uma vez que você consegue isto, Floyd se torna um personagem.

Haverá cinco chefes principais, cada um deles com características próprias. Você terá que definir suas fraquezas e usar um arsenal de armas para vencê-los. Essas batalhas são brutais, difíceis e recompensadoras.



NINTENDO 64

JET FORCE GEMINI

RARE 2DIA

ACAO - 4 JOGADORES

GRÁFICO

4,3

INOVAÇÃO

4,5

SOM

4,6

DIVERSÃO

4,7

CONTROLE

3,9

PROS

Variedade de mundos para explorar e de armas

Modo two-player cooperativo O Mistica e efeitos sonoros

Controles imprevisíveis

Slow-downs com muitos inimigos na tela

4,5

CONTAS

A ação é ininterrupta e, apesar de JFG ser um jogo de tiro, possui sua parte de exploração e puzzle. Em qualquer fase, há dúzias e dúzias de drones para matar e cada arma que você usa causa um efeito diferente. A tri-rockets causa uma explosão com sangue acompanhada por alguns dos melhores efeitos de som já vistos no Nintendo 64.

Controles

Os botões C-▲ e C-▼, são usados para saltar ou agachar. Os botões C-◀ e C-▶ são manobrados com o controle analógico. Para atirar é só posicionar um personagem na direção e segurar Z. Porém, para armas mais avançadas, como um sniper rifle, é necessário usar o botão R para ativar a mira manual. Uma vez que o botão R é usado, o controle analógico deixa de controlar o personagem principal e move a mira da arma para maior precisão. Assim, é possível jogar usando os quatro botões C para mover para frente, trás, esquerda e direita. O botão A é usado para escolher armas, conversar e abrir caixas, enquanto o botão B também é usado na escolha de arma e conversação. Finalmente, o direcional atua como um seletor de arma imediato, onde os jogadores podem fixar quatro armas na posição para cima, baixo, esquerda e direita.



Os controles exigem um pouco de prática para poder desfrutar os diferentes procedimentos a serem realizados. O sistema de mira é difícil para se dominar. As vezes você para de pressionar o botão e o personagem continua se movendo.



Armas

Jet Force Gemini possui 14 armas diferentes e alguns itens que causam dano. O arsenal inclui uma pistola padrão, uma machine gun, tri-rockets, cluster bombs, shurikens, uma plasma shotgun, granadas, uma shocker que atira raios, homing missilés e mais. Cada arma, funciona de diferentes maneiras. A pistola possui mira automática e nunca falta munição. A machine gun

dispara por toda parte e é perfeita para pegar drones acima, de perto. A tri-rockets mata tudo que estiver na frente, mas pode também danificar o jogador se ele estiver muito próximo da explosão. Shurikens eliminam drones em um golpe. Quase toda arma serve realmente para um propósito específico.



Os drones no game são relativamente inteligentes. Eles não ficam em áreas abertas e esperam o jogador atirar. Se escondem atrás de objetos, usam suas shields para bloquear balas e correm. Alguns, sentindo que não há nenhuma chance, até mesmo jogam suas armas e se rendem. Inimigos específicos requerem o uso de arma específica para serem batidos. As zombi-ants não podem ser mortas com uma mera pistola ou machine gun, sendo necessário uma tri-rockets.

Multiplayer

Um dos inconvenientes de Jet Force Gemini está no modo multiplayer. O modo deathmatch é lento e a visão em terceira pessoa é muito difícil para se mirar com precisão. O modo target practice possui o mesmo problema de mira e, um modo multiplayer inteiramente centrado em mira manual torna-se frustrante.

Um dos modos de multiplayer que é habilitado mais adiante no game, onde os jogadores correm em uma pista 2D evitando obstáculos e tentando jogar os oponentes para fora, é muito divertido.

O modo two-player cooperative é excelente. Um jogador controla o personagem principal e o outro controla o robô Floyd. Ele não possui nenhuma arma especial e é apenas uma arma adicional para o segundo jogador controlar e pode ser usado estrategicamente. É possível situar o personagem principal atrás de uma caixa e fazer Floyd atirar em um grupo de vigias derrotando-os sem a ajuda do personagem principal. Também pode-se usar esta estratégia em exércitos de drones no ar.

Gráficos

Os gráficos em Jet Force Gemini são bonitos. De vez em quando o frame rate atrapalha (especialmente nos modos de multiplayer), mas na maior parte, as animações são fluidas e agradáveis. Muito foi feito em cima do projeto anteriormente mostrado, principalmente nas crianças. Os novos modelos estão mais magros e crescidos. Os drones inimigos estão mais suaves, enquanto os inimigos maiores em fases posteriores, mais imponentes. Os fundos são altamente detalhados e coloridos que é o que tem sido mostrado pela Rare até agora.

Jogando como Juno, o jogador vai entrar em um túnel onde algumas formigas o esperam próximas de bombas explosivas. Atrando diretamente nas formigas elas se dividirão em duas partes. Atrando nos bombas, porém, irá causar uma explosão muito sordida, espirrando sangue pelas paredes do túnel.

As fases são enormes e é fácil se perder. A Rare escolheu esquemas de cores interessantes em alguns dos estágios do game. Goldwood, por exemplo, é cor-de-rosa, verde, amarelo e marrom. Infelizmente, como já dito anteriormente, o frame rate de Jet Force Gemini é lento e irritante em certas áreas. É incompatível com múltiplos inimigos na tela, atrapalhando os controles. Sem fluidez, a precisão da mira manual é extremamente difícil e tediosa. Isto também atrapalha os ângulos da câmera deixando os inimigos escaparem do campo de visão com facilidade.

Apesar dos inconvenientes, a Rare fez um excelente trabalho para criar algumas cenas empolgantes, como as naves cortando o espaço, desviando de asteroides e pousando em planetas. Cada cena pode levar cerca de 30 segundos.

Som

JFG possui algumas das melhores músicas e efeitos sonoros já vistos em um jogo de Nintendo 64. Uma fase em particular, Tawfret, possui música inspirada nos filmes Alien e O Império Contra Ataca.

Os efeitos sonoros vão de balas zunindo em um completo som estéreo. Inimigos gritando de dor. Drones gigantes rosnando ao atacar. O sangue espirrando nas paredes pode ser ouvido. Tudo funciona perfeitamente bem.

Entre prós e contras a Rare

criou um game com fases enormes, forçando os jogadores a salvarem todos os Tribals em cada uma delas. Com gráficos bonitos e maravilhosamente estilizados este é um dos games mais originais para o Nintendo 64. A ação é interminável, com toneladas de inimigos e muitos mundos para explorar.





ROAD RASH 64

Com muitas batidas e a necessidade de ser hábil para se manter em duas rodas enquanto ataca os oponentes, Road Rash desempenha a linha entre combate e corrida muito bem. O modo multiplayer é explosivo e os efeitos sonoros são muito bem feitos.

JOGABILIDADE

Road Rash é uma versão "melhorada" do game do Mega Drive. A premissa continua a mesma: pilotar e bater a todo custo para vencer. Você irá praticar de mais habilidade do que você pensa para ficar competitivo em RR64. As diferentes bikes possuem diferentes físicas que você tem que aprender e cada uma possui suas vantagens. As cruisers são as Harley Davidson que possuem grande velocidade e aceleração em linha reta mas podem ser problema em cursos com muitas curvas. As sportbikes são boas e ágeis, mas podem receber muito dano.

As físicas do game não impressionam como alguns jogos de mototrike como Excitebike ou Supercross 2000, mas RR64 possui um sistema de física constante.

As armas no game são variadas: sledgehammer, pool cue, taco de beisebol, monkey wrench, billy club, hunchakus, chain, tire iron e spiked club. Armas como a sledgehammer são particularmente efetivas quando você usa bti oponentes próximos a você. A pool cue é a melhor arma para usar em alguém na dianteira por causa de seu comprimento. É um ataque devastador que tira o oponente ao invés de ter que bater nele algumas vezes. Uma grande habilidade para dominar é o roubo de arma. Você tem que cronometrar o tempo quando alguém atacar você de forma que alcance a arma quando eles a estenderem.

O mace spray encobre os outros corredores e suas bikes continuam direto no mesmo caminho. Em cursos sinuosos isto funciona bem, já que normalmente eles irão chocar.

O fundamental é que batendo e usando armas, você mantenha o controle de sua bike e esteja próximo de seus oponentes enquanto corre por colinas, vales e curvas. Depois de um pou-



co de prática você consegue controlar sua bike com uma mão e atacar com a outra e uma vez que adquira habilidade, você habilita bikes mais rápidas e mais estáveis.

MULTIPLAYER

As missões no single-player, onde você deve ganhar dinheiro para bikes maiores e melhores é a melhor maneira de treinar para o modo multiplayer, que é onde a diversão começa. O multiplayer é viciante e o Thrash é o melhor modo de multiplayer. É como o single-player thrash mas com amigos. O Deathmatch, Tag e Ped Hunts são muito divertidos quando você jogar por si mesmo no modo multiplayer.

SOM

A música em ritmo rock'n roll de RR64 é apropriada para esse tipo de jogo. Mas se esse não é o seu tipo de música, há uma opção para mudar o volume da música em todos os modos do jogo nas telas de menu. Você poderá curtir os grupos como Civ, The Mermen, Sugar Ray e Full on the Mouth. Algumas músicas trazem uma experiência totalmente

nova para o videogame.

Os efeitos sonoros são outro grande destaque de RR64. Os grunhidos e gemidos são específicos. A parte legal é quando os policiais vêm a você é possível ouvi-los conversando no rádio. Nas telas que mostram quanto dano você levou, ou qualquer outra coisa especial que aconteceu, você ouve pequenos sons.

Para "Accidents Caused" você ouve vários sons de batida.

GRÁFICOS

Aqui é onde Road Rash demonstra problemas. O game parece antiquado por causa de suas texturas chatas e cores suaves. Embora seja um game para um N64, não parece 3D o bastante. A parte mais realística da paisagem é a estrada. O resto é feito de árvores, edifícios e outras estruturas simples que possuem poucos detalhes para torná-los reais. Faz parecer como se você estivesse numa corrida com um mundo feito de

cartoon. Os personagens também são pouco detalhados. Os fundos e cursos são um pouco planos.

De bom é que o frame rate flui bem. Até mesmo no modo para quatro jogadores a velocidade é decente. Quando você tem quatro jogadores contra oponentes do computador, todos com suas armas tentando bater um no outro o tempo todo, era de se esperar algum problema. O fato é que não há nenhum slowdown.

Road Rash possui muitas qualidades, com exceção de visual. O modo multiplayer pode manter você e um grupo de amigos ocupados por um bom tempo.

NINTENDO 64

ROAD RASH 64

TIPO - 256 MB

CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.0	INOVAÇÃO	3.0
SOM	3.0	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.5		

3.6

PROS

- O Multiplayer divertido
- Quadros de animação fluem bem
- Músicas e efeitos sonoros

CONTRAS

- Gráficos pouco detalhados





Como temos sempre dito, muitos jogos de corrida são lançados para o N64, e nem sempre é aquilo que se espera. Um exemplo disto é Destruction Derby 64, que foi lançado quando a terceira versão do game já está sendo anunciada para o Playstation. Quando Destruction Derby foi lançado para o PSX há três anos atrás, foi realmente um estrondo. Depois de ter tido sua continuação que também fez muito sucesso, esta versão para o N64 parece envelhecida.

De qualquer forma, é a chance de se experimentar a diversão do DD no console da Nintendo. O game possui 12 stock cars iniciais para correr e mais veículos são habilitados de acordo com o progresso do jogo totalizando 24; modos de multiplayer que incluem "Hot Potato" e Capture the Flag.

JOGABILIDADE

Em Destruction Derby 64 tudo o que você precisa fazer é acelerar, frear e olhar para trás. A premissa do jogo é que você é um piloto de demolição que tem que ser sórdido para vencer. No modo single player -

Championship, você participará de corridas e ganha medalhas que permitem habilitar pistas e carros.

Os circuitos são compostos de várias corridas em cursos de estradas (road races) e várias competições nas arenas de demolição. O primeiro problema com as road races é que há poucas pistas. Algumas delas são reversas e/ou corridas à noite e são consideradas uma nova pista. As arenas são mais divertidas porque facilitam mais as batidas, o que é o sentido do jogo. A primeira pista de arena disponível, The Junkyard, é mais divertida que as que você habilita depois.

As road races são organizadas de forma que os grupos de carros começam em pontos diferente na pista, com cada grupo correndo em uma direção diferente, o que provoca certo caos. A primeira vez que seu grupo de quatro carros se encontra com o grupo de carros correndo na direção oposta é uma mistura de

colisões e explosões.

As competições de arena dão a destruição esperada para este game. As arenas são mais ou menos circulares e largas com algumas estruturas estrategicamente colocadas para aumentar a ação.

Com os carros disponíveis no começo você terá que aprender a correr para trás. Os carros são muito vulneráveis na parte dianteira e as colisões causam muito dano. Batendo então com a parte traseira você receberá menos dano. Isto vale para road races e ba-

talhas de arena. O ideal é tentar conseguir o máximo de pontos de colisão que você puder antes que sua barra de dano fique muito baixa. Conforme você avança no game, habilite carros com habilidades diferentes, como o poderoso Taxi Cab, podendo correr entre os carros e esmagá-los levando um dano mínimo.

As físicas são um pouco melhores se comparadas com as versões PSX do game. Você pode ser atingido, girar no ar e atonissar como um galo e continuar.

O modo para quatro jogadores é divertido, mas apenas se você dominar as habilidades do jogo. Os modos bomb tag e capture the flag confiam em habilidades de batalha nas arenas mais avançadas. O bomb tag é ideal para jogadores iniciantes e o capture the flag é a melhor parte de Destruction Derby 64. Quando você adquire múltiplos jogadores e drones trabalhando juntos para pegar a bandeira, proteger o portador da bandeira e levar de volta para a base enquanto impede o outro time de fazer o mesmo, você adquire o melhor que este game tem a oferecer.

GRÁFICOS

Há algum slowdown nos modos de multiplayer. Efeitos de fumaça nos carros batidos também causam perda de frame rate. Há também um visual granulado que parece até um efeito intencional para capturar o mundo arenoso de corrida de demolição, parecido com o da versão para Playstation.



No lado bom, DD64 é um dos poucos jogos do N64 a caracterizar dano nos veículos. Você pode ter um rígor de um severo dano dianteiro. Ao contrário são os carros, que possuem um visual muito igual, onde o trabalho de pintura é o número são as únicas características distintas.

As estradas, rampas e outras estruturas possuem texturas repetidas.

SOM

A maioria das músicas do game são em estilo techno. Você obtém a ajuda de um anunciador ao longo das corridas. Ele lhe fala quantos carros estão na corrida e quanto tempo você tem para chegar no próximo checkpoint e outros comentários. Os sons de batidas, motor e explosões são bem feitos.

RESUMINDO

Infelizmente Destruction Derby chegou tarde ao N64, principalmente agora que a terceira versão do game vem sendo comentada. Os danos nos carros são muito bem feitos, já dos gráficos não se pode dizer o mesmo. O single player não parece divertido o bastante para manter a atenção do jogador, mas alguns modos do multiplayer, como o Capture the Flag, valem a pena.

NINTENDO 64

DESTRUCTION DERBY 64

TRU NIA

CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.3	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.2	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.7		

PROS

- Modos de multiplayer divertidos
- Dano em tempo real

CONTRAS

- Gráficos com texturas repetidas
- Músicas pouco envolventes

3.6

64

CTR

CRASH TEAM RACING

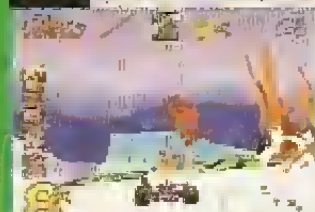
Uma corrida muito louca!

A maioria dos clones de Mario Kart, que já foram lançados, acrescentaram elementos não muito bem vindos à jogabilidade do jogo original. A Naughty Dog, porém, conseguiu criar um clone de Mario Kart que faz tudo direitinho. Enquanto possui um Diddy Kong Racing como elemento de aventura, como também um pouco de um storylino, é ainda um raspol racing game.

Todos do mundo de Crash Bandicoot estão preparados para a



Nitrous Oxide e, se ele vencer a corrida, também



ganha o planeta. Desta forma, é seu dever como Crash, Polar, Cortex, ou qualquer outro personagem impedir N2O de vencer.

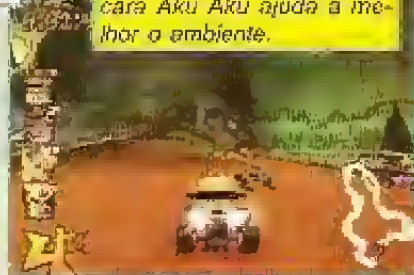
Além do modo de aventura do jogo, você pode ir também para o modo arcade e participar de um dos quatro Cup Circuits. Também há o Battle Mode, que o coloca em uma arena cheia de armas. O Battle Mode também possui a opção de time. O modo Versus deixa dois a quatro jogadores correrem um contra o outro, não havendo nenhuma opção que permita que a CPU controle os corredores nesse modo.

A jogabilidade é parecida com a de Mario Kart, sendo até melhor, em termos. As pistas são melhores projetadas e possuem um visual tão bonito quanto o atraente quanto as de Mario Kart. Seja um pedaço de golo ou um gigante banil que rola de um lado para o outro pela estrada, interessantes obstáculos estarão no seu caminho em cada fase (não podia faltar complicações para o mais atrapalhado mascote da Sony...). Entre isso e a exigência de primeiro lugar, no jogo, você terá que levar um tempo para aprender a decorar as pistas para poder vencer, mas nada que você consiga recusar



Assim como em Mario Kart, você terá uma porradá de oportunidades para ganhar vantagens sobre os demais concorrentes. Todo tipo de trapaça é válida para se garantir na primeira posição, e sempre haverá caixas no caminho que guardam itens a serem usados.

Os cenários são bem variados e atraentes, mas guardam pequenos perigos que podem comprometer todo o seu desempenho ao longo da corrida. Nem mesmo o Dr. Neo Cortex poderia ficar de fora. Até mesmo a Máscara Aku Aku ajuda a melhorar o ambiente.



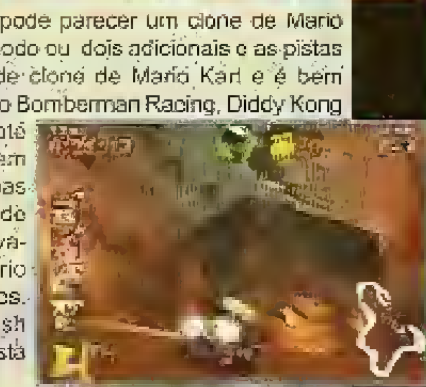
devido ao alto nível de diversão, aliás uma diversão pouco vista em um

jogo do gênero, não pelo fato da corrida em si, mas sim contando a combinação da boa jogabilidade com o visual carismático dos personagens e até uns ataques meio loucos, como o Crash girar com o carro e tudo mais, só jogando para entender. Às vezes, porém, você precisará confiar em um projétil bem colocado ou bomba. A inteligência artificial é razoavelmente boa. Você parte não sabendo exatamente como ou quando usar cada arma, mas no terceiro mundo, será dureza se você não puder controlar seu arma-

mento corretamente.

O estrondo da série Crash Bandicoot sempre teve ótimos gráficos, simples mas bonitos e são de um clima cativante e agradável, e CTR não é exceção. Os ambientes são razoavelmente grandes e a música e efeitos sonoros ajudam o tema de cartoon do jogo, mas não são lá essas coisas.

Crash Team Racing pode parecer um clone de Mario Kart, com a exceção de um modo ou dois adicionais e as pistas superiores. Mas é um grande clone de Mario Kart e é bem sucedido onde os games como Bomberman Racing, Diddy Kong Racing, Chocobo Racing e até mesmo Mario falharam. CTR tem o poder de converter pessoas que nunca gostaram do jogo de corrida de mascote, e definitivamente agradará fãs de Mario Kart com muitas pistas e opções. Quem curte a série de Crash Bandicoot, não pode perder esta incrível corrida maluca!



PLAYSTATION

CRASH TEAM RACING

PLAYSTATION - CD

GRÁFICO	INOVAÇÃO
SOM	DIVERSÃO
CONTROLE	

3.7

PROS

- Visual bonito e chamativo, além do game ser muito divertido e cômico
- Uma jogabilidade muito boa e precisa

CONTRAS

- Poucos personagens a serem descobertos de começo
- As músicas poderiam ser melhores

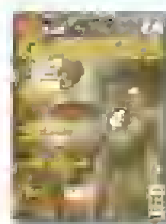
Resumindo...

Mais uma vez Crash vai ficar na lembrança dos jogadores que curtiram todos seus games anteriores, e sempre melhorando ainda mais a jogabilidade (algo que muitas produtoras não lembram...) e transformando a diversão em algo não enjoativo depois de algumas jogadas. O mascote da Sony consegue mais um ponto para a Naughty Dog!





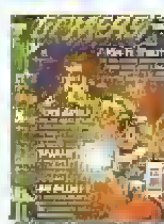
NÚMEROS ATRASADOS



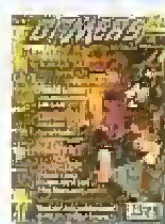
Cód.: RG 09
Cada R\$ 3,80



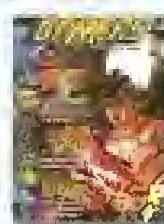
Cód.: RG 22
Cada R\$ 2,90



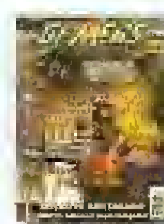
Cód.: RG 27
Cada R\$ 2,90



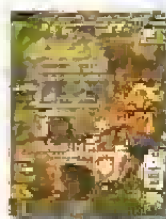
Cód.: RG 28
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 29
Cada R\$ 2,90



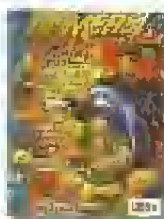
Cód.: RG 30
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 31
Cada R\$ 2,90



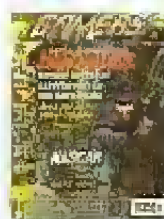
Cód.: RG 32
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 33
Cada R\$ 2,90



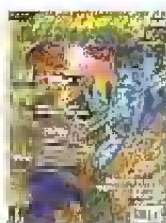
Cód.: RG 34
Cada R\$ 2,90



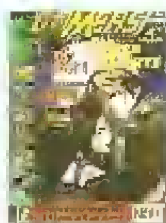
Cód.: RG 35
Cada R\$ 2,90



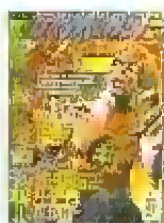
Cód.: RG 36
Cada R\$ 2,90



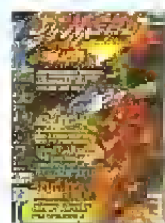
Cód.: RG 37
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 38
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 39
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 40
Cada R\$ 3,50



Cód.: RG 41
Cada R\$ 2,90



Cód.: RG 42
Cada R\$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber:

Cód.: RG 09 - Cada R\$ 3,80 ()
Cód.: RG 22 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 27 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 28 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 29 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 30 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 31 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 32 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 33 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: RG 34 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 35 - Cada R\$ 3,50 ()
Cód.: RG 36 - Cada R\$ 3,50 ()
Cód.: RG 37 - Cada R\$ 3,50 ()
Cód.: RG 38 - Cada R\$ 3,50 ()
Cód.: RG 39 - Cada R\$ 3,50 ()
Cód.: RG 40 - Cada R\$ 3,50 ()
Cód.: RG 41 - Cada R\$ 2,90 ()
Cód.: RG 42 - Cada R\$ 2,90 ()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.581 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Muires informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



GENSOSUIKODEN II

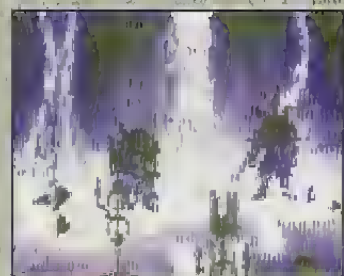


Como um dos games mais esperados do ano, Suikoden foi finalmente lançado.

Similar a Suikoden I, Suikoden II não só continua o storyline de seu antecessor, como também refina a jogabilidade. A história se passa três anos após Suikoden, onde há uma ameaça de guerra no norte, entre Highland Kingdom e Jowston City-State Alliance. Como esperado, algumas pessoas más tentam dominar o mundo e os heróis são chamados para salvá-lo. Além do enredo, o retorno de numerosos personagens queridos e locais faz com que a viagem valer a pena. Por sua vez, o que aconteceu com o elenco do game prévio e quase todas as perguntas sem respostas de Suikoden é explicado aqui. Quem é a garota que Clive está procurando e por que ele continua sua inexorável perseguição? Flik e Viktor escaparam do desmoronamento do Gragminster Palace? Onde Yuber desapareceu? O primeiro título é um pré-requisito para se apreciar o segundo.

A jogabilidade de Suikoden II também evoluiu. Uma vez mais você tenta juntar todas as 108 Stars of Destiny e agrupá-las em sua fortaleza. A maioria das Stars são lutadores ou mágicos que podem ser aderidos ao seu time de combate. Suikoden II traz algumas mudanças na fórmula, forçando você a escolher o personagem a recrutar em certos pontos; você não poderá obter todo membro possível em uma única incursão pelo game.

Os membros do grupo possuem mais personalidade que antes, graças a uma versão melhorada do Rune System. Até três Runes, geralmente encontradas em lojas e chests, podem ser embutidas em um personagem; cada Rune traz estatísticas melhoradas, novas habilidades de combate, ou magia. Também, algumas das Runes apenas podem ser usadas por personagens com um tipo específico de armas; a Titan Rune, por exemplo, pode apenas ser usado por personagens com espadas two-handed. Da mesma maneira que em Suikoden, cada magical Rune possui quatro spells e cada personagem tem quatro jogos de MP que correspondem a esses quatro spells.



As batalhas de exército também voltam expandidas mas não necessariamente melhoradas. A mesma hierarquia de Suikoden é repelida em Suikoden II, mas agora você é capaz de mover suas unidades sobre o mapa de batalha como estratégia. Cada unidade consiste de três personagens de sua escolha; os personagens contribuem com seu próprio poder de ataque e defesa para a unidade, e também com qualquer habilidade especial como vôo ou primeiros socorros. Sua meta é geralmente eliminar todas as unidades inimigas (dois ataques com sucesso destroem qualquer unidade), mas às vezes são determinadas outras metas, como

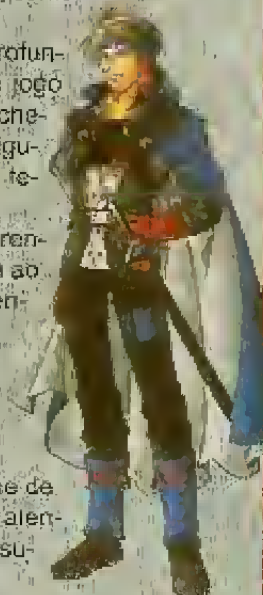
defender uma cidade ou capturar algum líder inimigo.

Todas essas mudanças dão uma experiência mais profunda que Suikoden I. Enquanto Suikoden II não seja o jogo mais desafiante do momento, e ainda possui falta de chefes, oferece significativamente mais jogabilidade. Algumas das dungeons agora estendem além de quatro telas; algumas contêm até puzzles.

Numerosos personagens secretos e três diferentes finais, que são realmente diferentes e somam ao replay value, e vários mini-games oferecem um entretenimento divertido.

Infelizmente a trilha sonora de Suikoden II é passável, mas decepciona se comparada com as músicas de Suikoden I, que eram mais diversificadas e cativantes.

Os fãs de RPG pedirão uma continuação do storyline de seu antecessor com a mesma jogabilidade e a Konami atendeu a sugestão e merece elogios por isso. Suikoden II supera Suikoden em quase todas as partes.



PLAYSTATION

SUIKODEN II

KONAMI - CD
 RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.2	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.7	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.0		

3.8

PRÓS

- Para aqueles que gostam de vários personagens, este é o seu jogo.
- O enredo cobre os buracos existentes no anterior.

CONTRAS

- Alguns personagens não possuem enredo algum no panorama geral do desenvolvimento do storyline.

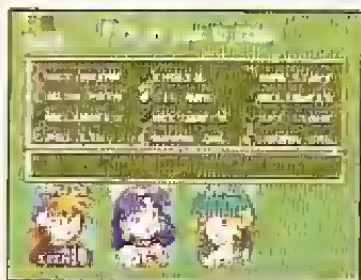


GRANDIA

AGORA TAMBÉM NA VERSÃO AMERICANA

Antes dos humanos reivindicarem superioridade mundial, os benevolentes Icarians regeram o mundo em paz. Após o mundo ser dividido com uma grande parede, eles usaram seu vasto conhecimento para transcender os laços do carne e se tornaram os seres da pura luz e pensamento. Após sua partida, duas raças se desenvolveram independentemente nos lados opostos do mundo. Enquanto os humanos abraçaram a tecnologia, a outra raça abraçou a religião e magia. Os humanos desenvolveram um forte governo e fora deste governo cresceu o exército de Garlyle. Sob a liderança corrupta do General Baal, o exército de Garlyle tem polido o mundo com magia e tecnologia que irá conduzi-los a capital de Arent e seus segredos. Destinado a atropelar seus planos, um precoce jovem de 15 anos, Justin, e suas amigas Sue e Feena, tropeçam nos planos do exército de Garlyle e tentam descobrir o que aconteceu aos Icarians e impedir o General Baal de despenhar um segredo mortal.

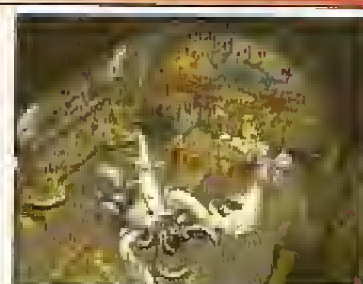
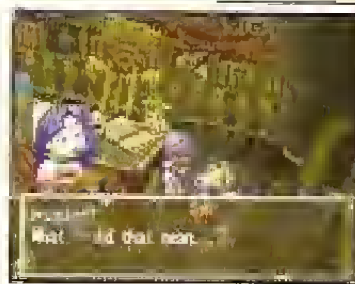
No auge de Final Fantasy VII, os fãs de RPG do mundo inteiro deram as boas vindas a Grandia, um dos melhores RPGs lançados para o Saturn. Dois anos depois, o Playstation pode finalmente mostrar porque tanto comentaram em torno deste título. Grandia é realmente uma obra prima. O game é enorme, requerendo cerca de 60 horas para completá-lo. Mas o que poderia manter um jogo tão interessante por tanto tempo? Três coisas: a história, o sistema de batalhas e o próprio mundo.



Enquanto a história não é a mais original do mundo, é bem feita e, como a série Lunar da GameArts, focaliza personagens bem desenvolvidos nos eventos fantásticos que os cercam. A história possui um charme e senso de maravilha que fazem você se sentir como se tivesse alcançado uma nova área, que recompensa todo o avanço. O sistema de batalha é tão notável que realmente faz o game brilhar. Ao contrário de muitos RPGs, seu grupo é determinado pela história. Enquanto alguns diriam que isto

limita a personalização de sua experiência, isto força você a descobrir os personagens que são centrais para a história. Adicionalmente, esta falta de personalização acrescenta um nível de familiaridade com as habilidades individuais e estratégias de seus personagens, algo que os RPGs tendem a ignorar.

Ao vagar por dungeons, você pode ver monstros que se aproximam para atacar, semelhante a Chrono Trigger. Se seu grupo não estiver pronto para o combate, ou você não o senti-lo agressivo, pode normalmente evitar. Porém, algumas vezes você dará boas vindas ou até mes-



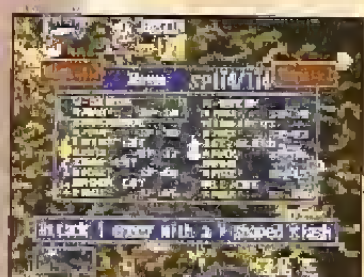
mo procurará esses encontros para fortalecer seu grupo. O sistema de combate de Grandia é todo apresentado em uma visão 2D. A barra de HP no canto direito da tela o deixa saber quem está atacando e quando. Além do padrão RPG elemental e distinções de armas, você também terá o fator distância na equação, resultando em sistema de batalha ligeiramente mais estratégico. Pelo fato de todos os personagens poderem atacar ao mesmo tempo, as batalhas são geralmente mais curtas que a maioria dos RPGs.

O sistema de desenvolvimento de personagens e magia são especialmente importantes. Você começa sem nenhuma magia, mas encontrará mana eggs não muito distante no game. Mana eggs darão ao personagem uma das quatro afinidades elementais e uma magia.

O vasto mundo de Grandia é interessante e divertido. Embora a tendência atual dos RPGs pareça ser por aventuras mais sérias, Grandia é exatamente o oposto. Cada cidade e área possui um visual próprio, o incentivando a explorar e desfrutar todo o detalhe fantástico que o game tem a oferecer. Enquanto seus ambientes 3D não têm tantos polígonos como Xenogears, os personagens de Grandia são bem animados e variados.

O som é onde Grandia realmente brilha quando comparado com os concorrentes. Projetado pela Skywalker Sound, o áudio de Grandia é detalhado e completo como seu visual. A música é típica de RPG da GameArts, apresentando melodias atrativas. Para os que se cansam de ouvir a mesma música de batalha, Grandia dá temas de batalha totalmente novos no segundo CD.

Como esta é a versão americana do game, é de vital importância comentar sobre o nível de tradução e adaptações. E é aí que Grandia, ou melhor, a Sony peca. Enquanto empresas como a Working Designs (em especial) e a Atlus (que vem surpreendendo) fizeram excelentes conversões de games japoneses para o mercado americano, é no mínimo desafortunado ver um game tão importante quanto Grandia ter tão pouca importância neste ponto. O texto de Grandia é legível e conciso, nada mais que isso. Apenas pelo motivo de que a história não é sombria e os personagens centrais têm uma faixa etária adolescente, a Sony decidiu fazer uma tradução no estilo Nintendo de ser, adaptando tudo para um público mais jovem. O que antes era álcool, por exemplo, agora se tornou café. Algumas insinuações ainda permaneceram, mas o texto foi "limpado" para que a crítica hipócrita não o considerasse imoral. Bem que a Sony poderia optar por um estilo como o de FFVII (com a linguagem nada limpa de Cid Highwind) ou FFVIII (com os palavrões de Cid Kramer). A atuação dos dubladores também deixa muito a desejar. Assim como em Ape Escape, as vozes de Grandia são terríveis e parecem que os dubladores recitaram o texto. Para piorar as coisas, os diálogos falados são constantes no jogo, o personagens que atuavam de maneira excelente no japonês, agora são mais chatos que outra coisa.



Traduções à parte, a Sony tem um petardo em suas mãos, e provavelmente nem se deu conta disso — Grandia vale tanto a pena quanto Final Fantasy VIII, apenas de uma maneira diferente. Enquanto FFVIII pode atrair jogadores mais casuais, Grandia é um game fantástico para qualquer um que procure uma aventura emocionante e realmente satisfatória.

PLAYSTATION

GRANDIA

SONY - 2 CDs
RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.7	DIVERSÃO	4.6
CONTROLE	4.6		

4.4

PROS

- Enredo realmente cativante
- Sistema de jogo excelente

CONTRAS

- Uma tradução que não faz jus à importância do game e a péssima atuação dos dubladores

Monster Rancher 2

Monster Rancher 2 volta ao final do primeiro milênio, séculos após os monstros vagarem livremente pela Terra. Depois de causarem várias catástrofes, os deuses os prenderam em "Disc Stones". Agora, seu trabalho é soltar e treinar um destes monstros, para lutar contra outros monstros na arena, progredindo da mais baixa classificação que vai de 'E' até 'A'. Você tem que se tornar um treinador mestre, capaz de conduzir cada monstro que você libertou anteriormente. Infelizmente, ou felizmente, esta tarefa não é muito fácil. Com inúmeros fatores que afetam sua performance como um treinador, MR-2 se torna um exercício de estratégia constante.

Após se registrar treinador de monstro (começando da classificação mais baixa, "D" de 10 nas posições da International Monsters Association), você é designado a uma treinadora assistente, Colt. Ela guiará você em todos os passos, lhe dando valiosos conselhos para cuidar de monstros. Com esses conselhos, você ficará pronto para treinar o melhor e mais poderoso monstro que o mundo já viu.

Os monstros podem ser comprados na cidade, mas com variedade limitada; você libera mais espécies conforme o progresso. Há duas maneiras de criar um monstro: "Slate" ou "Disc Stone". Slate só é usado com save game do primeiro Monster Rancher, permitindo que você use velhos monstros em uma nova colocação. O método "Disc Stone" é o verdadeiro ponto crucial do game, permitindo que você coloque qualquer CD no PlayStation e obtenha um monstro com atributos únicos. A Tecmo garante que há mais de 300 tipos diferentes de monstros que podem ser habilitados no jogo. Isto é uma característica engenhosa e viciante,

gerando frenéticas e exaustivas buscas para descobrir que CD cria o melhor monstro. Os monstros são avaliados em seis categorias vitais e os treinamentos ocorrem de duas maneiras: Drills e Errantry. No modo Drills você tem que elevar estatísticas vitais cuidadosamente, baixando outras. Por exemplo, elevando o poder do monstro a custo de inteligência. Isto causa sérias dúvidas antes de aplicar qualquer prática, já que você deve manter suas características

em um nível competitivo.

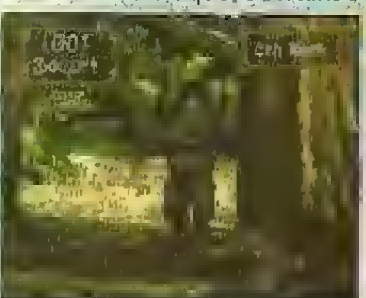
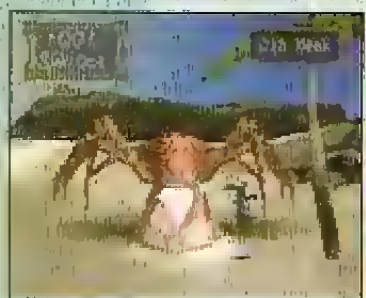
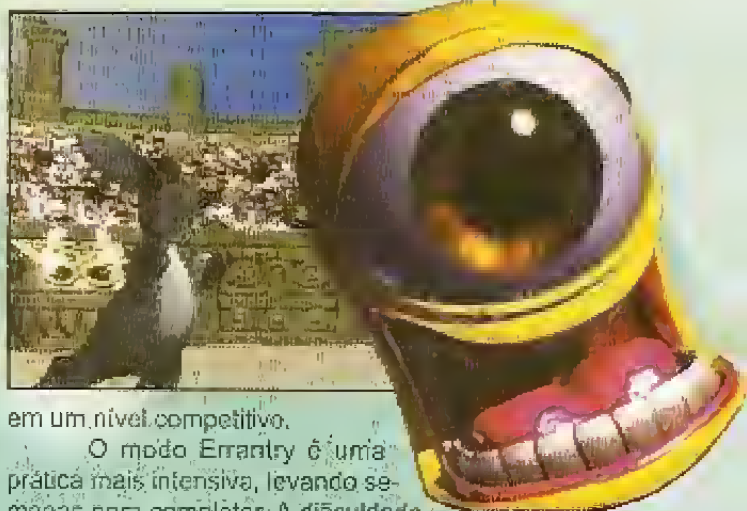
O modo Errantry é uma prática mais intensiva, levando semanas para completar. A dificuldade e deste método é muito alta, mas a duração faz ser um boa escolha. Infelizmente, com o alto número de estatísticas desconhecidas afetam o resultado de ambos os métodos.

Após treinar seu monstro para um nível competitivo, o game muda para: Combat. Com torneios que acontecem mensalmente, escolher em qual entrar será a chave do sucesso. Com a gama de quatro ataques para escolher e a volumosa variação de habilidades inimigas, cada batalha requer uma nova estratégia. Você pode voltar para recuperar seus "Guts" ou repair um oponente que esteja muito perto.

Aperfeiçoando o botão apropriado no momento certo não garante necessariamente que irá acertar. O game emprega um sistema chamado "Guts" meter, que é a porcentagem de hit. Quanto mais você evita, ou espera entre ataques, maior é a porcentagem de acerto. Cada ataque, acertando ou não, baixará a barra de "Guts" sensivelmente. Isto previne ataques inúteis sejam desferidos.

Depois de um torneio, o ciclo inteiro começa novamente. Treine para lutar inúmeras vezes.

No geral, MR 2 é um jogo interessante, sem nada de excepcional. Os gráficos são bons, com uma 3-D engine básica que faz tudo no game em tempo real. A música é decente; se tornando um pouco repetitiva após algum tempo, mas é tolerável mesmo após várias horas de jogo. Já a diversão é grande. Apesar do controle limitado e fatores desconhecidos que influenciam sua conclusão prática, ainda é um jogo bem divertido. A simplicidade esconde a profundidade, e Monster Rancher 2 não é um jogo que você dominará em uma semana.



PLAYSTATION

MONSTER RANCHER 2

TECMO CD

SIMULADOR DE CRIAÇÃO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	4.1
SOM	3.4	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	3.7		

PROS

- ◀ Durabilidade sem se tornar enjoativo
- ◀ Bem divertido
- ◀ Grande variedade de monstros

CONTRAS

- ◀ Controle limitado
- ◀ Gráficos simples

4.0

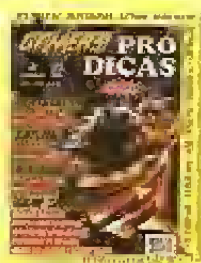


PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS



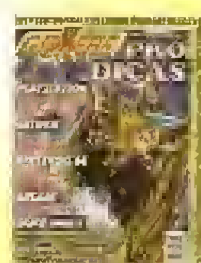
Cód.: PD 07
Cada R\$ 2,50



Cód.: PD 08
Cada R\$ 2,50



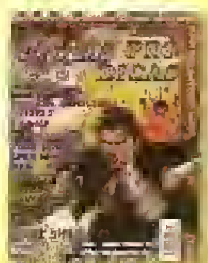
Cód.: PD 09
Cada R\$ 2,50



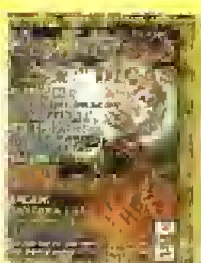
Cód.: PD 10
Cada R\$ 2,50



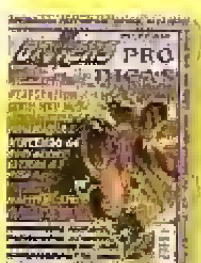
Cód.: PD 11
Cada R\$ 2,50



Cód.: PD 12
Cada R\$ 2,50



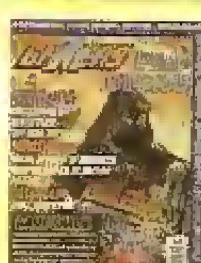
Cód.: PD 13
Cada R\$ 3,00



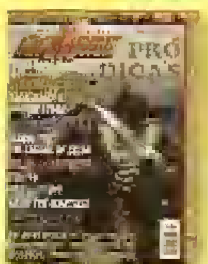
Cód.: PD 14
Cada R\$ 3,00



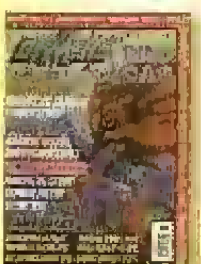
Cód.: PD 15
Cada R\$ 3,00



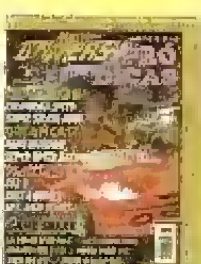
Cód.: PD 16
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 17
Cada R\$ 3,00



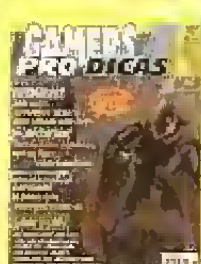
Cód.: PD 18
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 19
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 20
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 21
Cada R\$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO



**PRÓ
DICAS**

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 07 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 08 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 09 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 10 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 11 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 12 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 13 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 14 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 15 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 16 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 17 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 18 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 19 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 20 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 21 - Cada R\$ 2,90 ()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Marque CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



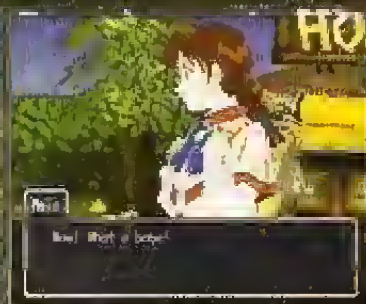
THOUSAND ARMS

ENCONTROS AMOROSOS EM SEU PLAYSTATION

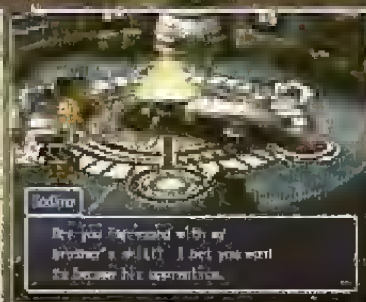
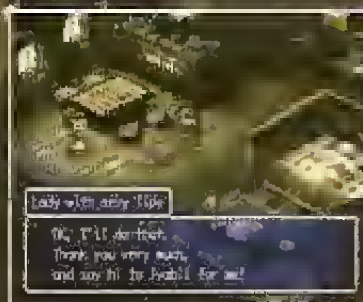
A Atlus pretende entrar com tudo no mercado americano de RPGs, ficando lado-a-lado com a suprema Working Designs. Enquanto a empresa é conhecida por Revelations: Persona e outros títulos como Ogre Battle, Tactics Ogre e Karta, ela nunca teve um título realmente famoso, assim como a WD tem Lunar. A Atlus descreve Thousand Arms como seu "mais ambicioso projeto até hoje", um projeto originalmente em desenvolvimento por mais de três anos na Red Company, o grupo responsável por títulos como Persona 2, Venture, Tengai Makyō e o insuperável Sakura Taisen. Ele não é realmente um rival para Final Fantasy, mas Thousand Arms mescla belas e coloridas artes no estilo anime, um simulador de encontros divertido e sem precedentes, várias sequências de diálogos falados e um fantástico senso de humor, juntando tudo em uma base sólida de RPG para oferecer uma experiência acima da média.

O herói de Thousand Arms é um jovem rapaz de nome Meis Triumph. Meis é o mais jovem de uma longa linhagem de Ferreiros Espirituais — uma família que uma vez foi muito respeitada, cuja honra foi diminuída através dos anos enquanto cada sucessor progressivamente degenerava-se em um mulherengo sem-vergonha. O extravagante Meis certamente carrega esta característica, mas recupera sua nobreza (eventualmente) partindo para salvar o mundo depois que sua terra-natal, Kant, é atacada pelos misteriosos Dark Acolytes. Os poderes de Meis como um ferreiro garante a ele o poder exclusivo de fortalecer e

melhorar as armas de seu grupo enquanto os personagens avançam no game. Com cada nível ganho, e com a assistência de uma companhia feminina (uma parte vital do processo de ferreiro, é claro) Meis pode forjar um número de elementos (fogo, luz, terra, etc.) em uma espada enquanto ele a fortalece, assim como adicionar um ataque especial (que depende do "intimacy level", ou "nível de intimidade", que Meis tem com sua assistente). Raramente parece útil escolher qual elemento usar em uma arma, mas é absolutamente necessário reforjar armas constantemente para manter o nível de ataque alto.



Chamar Thousand Arms simplesmente de "inspirado em anime" seria um insulto. Da obrigatória emoção de fazer suar até o conteúdo de humor escrachado — o a chuva de arte em anime, é claro — Thousand Arms é tão carregado de elementos de anime quanto você pode conseguir em um game americano, mas ainda consegue ser atraente para um público universal, sem ficar centralizado no nicho japonês. Fantásticas ilustrações são usadas pelo game, particularmente em cenas-chave onde a câmera muda para uma cena de anime em tela inteira com animação limitada. Ainda há um grande número de sequências animadas que mescla desenhos feitos à mão com CG, similar à tradição de apresentação de Xenogears.



O enredo pode estar completamente cheio dos velhos padrões de história de um game de RPG, particularmente perto do final, mas como Lunar: Silver Star Story, o desenrolar é a maneira como a história é contada é mais importante do que a história em si. A Atlus americana realizou um trabalho fantástico localizando Thousand Arms em cada maneira possível — enquanto os personagens são horrivelmente simples-dimensionais, suas características particulares são exploradas em todas as maneiras possíveis para causar gargalhadas. Os diálogos são fluem de uma forma surpreendente e são bem naturais, nunca sendo levados para o lado mais sério ("Esta cidade é Boyzby", um pequeno garoto diz no início do jogo "E se você falar comigo de novo, eu vou dizer a mesma coisa! Engraçado, né?"). Insinuações sexuais também são bastante usadas no jogo, servindo apropriadamente para a orientação de simulador de encontros, mas raramente são cruéis ou obscenas (com algumas exceções: "Elas são tão obscenas!" pode-se ouvir um velho pervertido — em alto e bom som, tão excitado que está até sem fôlego — exclamando após ser deixado com duas das heroínas em um ponto do jogo). As 12 horas de dublagem de voz também são de qualidade de ponta. Enquanto alguns personagens secundários são dublados de forma usual a pobre, a maioria dos dubladores que atuaram no game realizaram trabalho profissional em desenhos ou filmes antes, e adicionam consideravelmente o sentimento geral do game. Ele é todo atuado como um desenho de sábado de manhã ou alguns dos mais excêntricos animes por aí, é claro, mas a dublagem se alinha ao estilo do game perfeitamente.

Muito será feito dos aspectos de encontro de Thousand Arms, e não sem razão — eles dão um enorme complemento ao game sem nunca serem uma necessidade absoluta. Em cada vila, Meis pode seguir para a "date statue" (estátua de encontro), que o permite seguir uma das três coisas com a mulher de sua escolha: ter um encontro completo, dar um

PLAYSTATION

THOUSAND ARMS

ATLUS - 2 CDs

RPG SIM. DE ENCONTROS - 4 jogadores

GRÁFICO	3.1	INOVACÃO	4.8
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.6
CONTROLE	3.8		

4.0

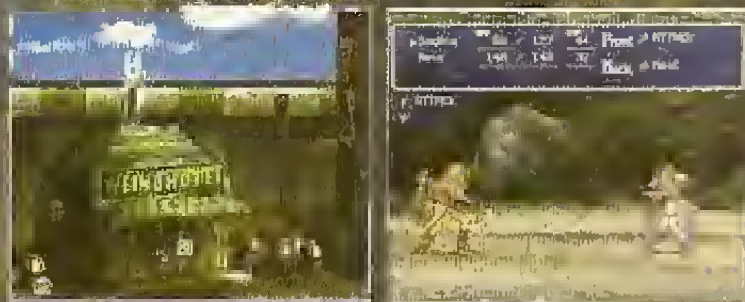
Excelente sistema de simulador de encontros mesclado com os elementos de RPG. A excelente tradução e diálogos hilários.

Um pobre sistema de batalhas. Alguns defeitos como limitação para saves e ângulos de câmera.

presente, ou jogar um mini-game. O encontro é o mais envolvente dos três. Meis começa selecionando a garota de sorte e levando-a para um ponto de encontro pré-determinado em algum lugar da vila. Lá, a cena alterna para um close em anime da companheira de Meis, e ela prossegue perguntando a ele uma variedade de questões. Meis ganha pontos se ela responder corretamente, o que é geralmente uma questão de evitar as respostas mais ofensivas das duas opções apresentadas, como "Eu gosto de fazer gases secretos na carne". Se você for bem o bastante, seu nível de intimidade com sua companheira aumenta, e você pode até ter uma chance de fazer uma pergunta a ela antes de receber um beijo de despedida. Graças ao nível de emoção exibido, a fantástica dublagem japonesa parece um pouco embaraçoso ouvir algumas perguntas, e os milhares de perguntas/respostas, os encontros são uma distração incrivelmente divertida. Nove garotas diferentes para escolher — algumas das quais já estão disponíveis em suas respectivas cidades-natas — garantem que o sistema permaneça sempre atraente. Como uma alternativa, Meis pode escolher dar um presente para uma das garotas, ou jogar um mini-game. Cada garota tem o seu próprio, desde um extensivo torneio de cartas até um "golpe de toalha". No geral, o bônus de encontros de Thousand Arms adiciona realmente um considerável e divertido valor ao game.



Na maior parte, os gráficos de Thousand Arms são bem executados. Como mencionado anteriormente, o estilo anime tem um grande papel no game — não apenas em termos de encontros e partes da história, mas também nos sprites feitos a mão. Há apenas uma vila e batalhas. Estas últimas em especial têm um ênfase em gráficos e cores. Sprites 2D no estilo anime nas batalhas são o ponto alto de um cenário 3D poligonal, e jogamos constantemente com múltiplas câmeras diferentes de um mundo feito a mão. Para as batalhas, os jogadores têm mais uma vez a escolha entre um mundo poligonal, mas com uma visão superior e com o campo de visão em 360 graus disponível em direção de 45 graus. Infelizmente, como a maioria dos outros títulos, nenhum tipo de sistema, na maioria dos momentos onde nenhum ângulo de câmera dará uma visão sem obstáculos. Isso é particularmente chato em muitas das pobres dunas onde nenhum movimento de câmera é permitido. Ainda assim, a câmera não é um grande problema.



O maior defeito arruinando Thousand Arms é o sistema de batalhas. Ao invés de ter múltiplos heróis atacando vários inimigos, Thousand Arms simplifica demais o sistema baseado em turnos com um esquema de um-um — apenas o herói principal e o inimigo podem trocar golpes, e todos os outros personagens ficam de lado, capazes apenas de desfazer a ordem de suporte ou aumentar os status através de uma verdadeira "organização". A Atlus USA aumentou a dificuldade das batalhas em relação à versão japonesa, mas não o suficiente — as batalhas ainda continuam terrivelmente fáceis, e rapidamente caem no padrão "ataque, ataque, cura" infestando muitos sistemas de combate. Quando o personagem líder (ou o time de suporte) seleciona um comando, uma barra de tempo aparece, que se torna mais diminuída, quando o tempo acaba, os botões X ou O podem ser apertados para executar o comando selecionado. Além do ataque (attack), defesa (defend) / magia (spell) /

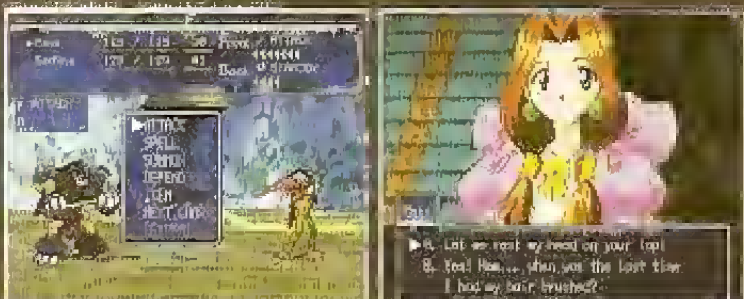
item / fugir (retreat), o personagem principal pode também realizar ataques especiais, invocar bestas em seqüências extremamente impressionantes graficamente, ou completamente deixar a batalha para permitir que um personagem de suporte entre a luta. Além disso, o terceiro personagem em batalha é — para todos os intentos e propósitos — totalmente inútil. Como o segundo personagem, ele raramente será chamado para uma luta (se for), e já que apenas um personagem de suporte pode realizar uma magia por vez, aquele com o menor complemento de magias servirá muito pouco em combate. É refrescante ver os produtores se esforçando para criar um sistema de batalhas inovador que difere do cansativo e velho padrão, mas algumas vezes é melhor não se desviar muito da certificada e verdadeira base da jogabilidade de RPG.



Um número de enigmas e missões em Thousand Arms também prejudicam a experiência geral. Primeiro, o game é programado para permitir apenas 3 slots para save em cada memory card; esta limitação pode não afetar todos os jogadores, mas certamente será um problema com os múltiplos fãs de RPG. Segundo, mesmo na configuração mais rápida, o texto rola em um ritmo de Xenogears, aliado apenas apertando o botão A em cada nova tela. Com a copiosa quantidade de texto encontrada na vasta maioria dos RPGs, é um mistério por que alguns produtores não incluem mais opções de velocidade de texto. Terceiro, já está se tornando um padrão incluir suporte para direcional analógico em todos os jogos — algo que falta em Thousand Arms. Enquanto o recurso de vibração do Dual Shock é certamente posta em uso, os jogadores precisam usar o direcional digital para navegar pelo mundo em direções que algumas vezes não se alinham de forma paralela com muros ou caminhos, tornando isso uma tarefa difícil andar em uma linha reta. Desta mesma maneira, pobre detecção de colisão com objetos pode tornar frustrantemente difícil interagir com pessoas ou objetos.



As músicas do jogo estão bem acima da média; um número de diferentes estilos são misturados com alguns fantásticos samples de instrumentos, e se alinham perfeitamente à atmosfera do jogo. No geral, Thousand Arms deve saciar a sede da maioria dos entusiastas de RPGs. Um sistema sólido é desenvolvido com muita dublagem, diálogos bem introduzidos, um intrigante sistema de forjamento de armas e uma interface de simulador de encontro.





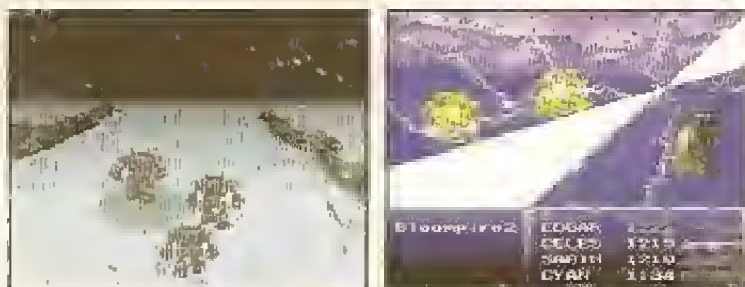
FINAL FANTASY ANTHOLOGY™

UM DOS MELHORES ENREDOS DA SQUARE

A Square traz dois clássicos do RPG para o Playstation: Final Fantasy V e Final Fantasy VI (Final Fantasy III nos Estados Unidos).

Ambos os games tiveram seu debut no SNES e agora são trazidos para o Playstation virtualmente inalterados, como jogabilidade, som e gráficos.

Aqui está sua chance de jogar dois dos melhores enredos do universo de Final Fantasy que a Square já criou.



GRÁFICOS E SOM

Considerando o fato de que Final Fantasy V & VI foram diretamente convertidos do Super Nintendo, os gráficos não estão nos padrões que estamos acostumados a ver no Playstation.

Tudo na tela é em 2D, mas é interessante ver como a Square explorou o limite do console. Final Fantasy V usa um esquema de cor bastante simplista nos personagens e ambientes. O que falta em complexidade, entretanto, sobra em originalidade. Os pequenos personagens na tela de alguma maneira retratam suas ações com emoção e convicção.



Para FFVI a paleta de cores foi aumentada e o retrato dos ambientes e paisagens é obviamente melhor. Os personagens são maiores e possuem melhores animações.

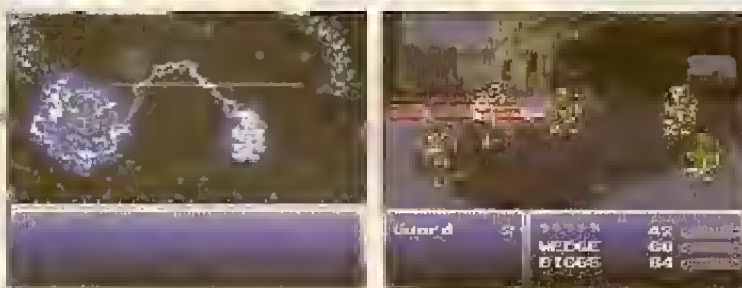
No geral, os gráficos são bem funcionais e possuem certa atração toda própria, dando um toque nostálgico aos títulos. Foram incluídas seqüências em CG para au-

mentar as histórias em cada jogo.

O som levará os fãs de Final Fantasy ao céu. O compositor Nobuo Uematsu foi o responsável pela trilha musical dos dois games e trabalhou brilhantemente. O tema das batalhas está presente com pequenas variações em cada game.

As limitações começam a aparecer na reprodução dos efeitos de som atual dos games. O Playstation duplica os efeitos de som deixando-os mais realistas.

Esta versão inclui também um terceiro CD com a trilha sonora de cada título.



OS JOGOS

Um dos três games de Final Fantasy que nunca foi lançado nos EUA, Final Fantasy V é considerado por muitos fãs como um dos melhores da série. Embora com uma busca aparentemente simplificada há muitas coisas que fazem FFV ser considerado uma das principais aventuras.



Você assume o papel de Bart que junto com a princesa Reia, Faris e Galuf, descobre que o mundo está em risco de perder seus quatro elementos básicos: Ar, Água, Fogo e Terra. Como você viaja o mundo para proteger cada um dos cristais que representam os elementos, sua aventura o leva para planetas e mundos diferentes.

FFV possui um sistema de crescimento de personagem inovador que requer que o jogador atribua classes de trabalho a cada personagem. As escolhas de classificações de cargo é bastante grande como Ninja, Knight, Mage, Thiefs, Chemists e Monks. Além de ganhar pontos de experiência e gold, para vencer cada batalha você também ganha Ability points. Com os ability points você pode evoluir os personagens pelas classes. Este sistema foi usado

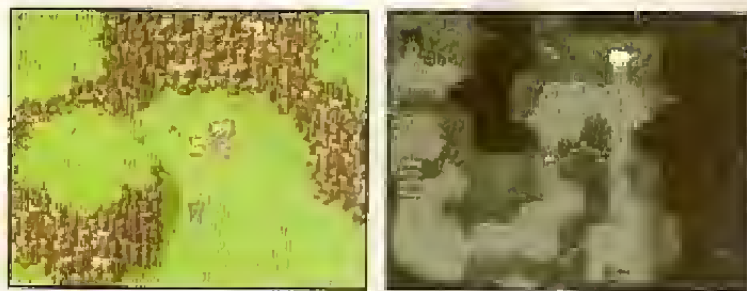
em Final Fantasy Tactics.

FFVI introduz um novo sistema de batalha e magia além de uma história totalmente nova com novos personagens. O game começa com um mundo que foi dizimado por poderes mágicos. Depois da quase completa destruição, foi decidido que o uso de magia seria proibido para sempre. Com o passar do tempo, o mundo começou a redescobrir a tecnologia e parecia que tudo estava em paz novamente. Mas as pessoas desejam usar os poderes de magia novamente...



Já no começo de FFVI você pode ver as melhorias gráficas do título comparado a FFV. Como é típico da Square há uma sequência de abertura que começa a mostrar a história com os personagens, Wedge e Biggs. Parece que eles pretendem invadir a cidade mineira de Narshe para recuperar Tritech Esper, que habilitará o uso de magia para os guardas imperiais. Eles também procuram uma misteriosa jovem de cabelos verdes chamada Terra que possui a habilidade usar magia. Com a ajuda de um velho e caçador de tesouro chamado Locke, Terra consegue escapar e sua aventura começa de verdade.

O novo sistema usado em FFVI é chamado Esper magic. Esper está localizada ao longo do mundo de Final Fantasy VI e uma vez coletada permitirá que seus personagens lancem mais de 90 magias diferentes, brancas ou negras.



As batalhas são familiares aos jogadores de Final Fantasy. Você possui suas barras de energia que precisam estar cheias para poder executar um ataque no inimigo e você é vulnerável a ataques enquanto estiver carregando. Em FFV você pode usar o summon command. Ifrit é uma das forças que uma vez derrotado você pode invocá-la. Há também um elemento exclusivo nas batalhas em FFVI onde você pode controlar times múltiplos de cada vez. Há certas fases que exigirão que você separe os times e os controle individualmente para ter sucesso. Isto acrescentou um elemento estratégico para as batalhas que se torna frequentemente muito importante para onde você fixou seus times e onde você confronta e ataca seus inimigos.

Ambos os games incluem um modo brilhantemente executado para ajudar os jogadores a adquirir respostas para como os sistemas de batalha funcionam, como montar Chocobo, nomear trabalhos, etc. Esse modo é acessado entrando no training ou beginners, e também em lembretes que ocasionalmente surgem durante o jogo.

Assim, enquanto FFV e FFVI mostra sua idade em termos de capacidade gráfica, seus storylines serão sempre atuais. O fato de poder verificar a evolução da Square em RPGs também compensam. As buscas opcionais que estão presentes especialmente em FFVI dão aos jogadores muitas opções para descobrir e fazer. Somado ao fato de poder jogar FFV, mais o CD de música, é mais do que uma obrigação para os fãs de Final Fantasy!



BIOHAZARD 3

LAST ESCAPE

Após tanta expectativa, um dos mais esperados games da Capcom chega abalando e fazendo jus ao nome que carrega: Bio Hazard 3: Last Escape mostra uma outra versão da história, desde as desventuras de Chris e Jill na misteriosa mansão em meio à floresta de Raccoon City, a conquista de fãs que Bio Hazard / Resident Evil conquistou foi absoluta, trazendo um pouco de tudo que os jogadores exigentes queriam: suspense, ação, diversão e emoção, além de personagens carismáticos e um enredo simples mas interessante. O segundo game foi muito aguardado, havendo mudanças de última hora, como a exclusão de certos cenários, mudança de personagens e inimigos, etc. Inovações e melhorias foram feitas, deixando o game ainda melhor (ou pior para alguns). Muitos reclamaram facilidade, além de tudo ser muito óbvio, mas nem por isso o game deixou de fazer fã-clubes entre os jogadores que sempre querem mais dificuldade e complexibilidade, juntamente com muitas novidades.

No meio de tanta coisa, o ganho a perda de novos elementos e personagens marcaram bastante, ou seja, muito se perdeu e muito se ganhou. Além das versões Dual Shock que traziam melhorias, várias coisas permaneceram sem no esquecimento, até a chegada de BH3:LE. Começando pela abertura do game,

que está impecável e bem trabalhada, as cenas em CG estão completamente em alta resolução e recheadas de pequenos detalhes que realçam ainda mais o visual à primeira vista. Parece que a Capcom tomou suas duas versões anteriores como paradigmas, podendo sanar muitos erros e buracos do enredo. Assim como no segundo game, as cenas em CG são de meia tela, mas diferindo-se do mesmo, as cenas apresentam um visual mais convincente (ao menos os personagens não parecem tanto com bonecos se movendo).

A parte gráfica ganhou uma cara nova, desde de os personagens e inimigos até os cenários pre-texturizados. As cores estão mais vibrantes, assim como a rica gama de detalhes existentes nos cenários. Desta vez você não fica zanzando no mesmo lugar várias vezes, como a mansão na floresta de Raccoon, ou mesmo a delegacia de polícia (o R.P.D.), agora você tem toda uma cidade para vasculhar, se aventurar e descobrir os muitos mistérios existentes.

Gráficos dos personagens estão bem trabalhados, tanto Brad quanto Jill (a mina ficou ainda mais bonita do que antes, quando tinha cabelo comprido, e está muito mais gostosa, quer dizer, mais cheia de saúde!) mostram ainda mais detalhes e polígonos muito mais arredondados. Jill se mostra com uma roupa bem simples e confortável, enquanto Brad continua com sua roupa de piloto. Os zumbis agora são mais variados, havendo muita diferença entre um e outro, como suas vestimentas, aparência, resistência e velocidade. Os zumbis gordos estão presentes, juntamente com outros que são mais robustos e sarados. As mulheres também ganharam uma variedade de tipos, não tem mais aquela

aquele mina de shortinho e minibusa, mas agora trazendo saia, calça e blusa, coletes e assim vai. Além dos novos zumbis, você se encontra com mais aberrações criadas com poderoso vírus desenvolvido pela Umbrella. Aqueles Hunters existentes do primeiro game eram violentos e agressivos, aqui uma outra versão deles se mostram do mesmo jeito e alguns você vai encontrar que não passavam de inofensivos sapos. As minhocas de "quintal", presentes aqui também, agora são tão mortíferas quanto os demais inimigos. Uma outra criatura, que parece mais uma mistura entre Licker e Hunter (entenda, uma criatura que corre, pula e ainda pode atacar pela



repetindo "S.T.A.R.S.", ele procura os integrantes daqueles que destruíram todos os planos da Umbrella na floresta de Raccoon. Ele foi feito para garantir a queima de arquivo!

Com tantas criaturas perigosas, não dá para dizer que o jogo é seguro. E trazendo à tona o suspense do primeiro game, você pode tomar susto atrás de susto com a aparição repentina de inimigos, especialmente Nemeses que o perseguem durante todo o jogo. As músicas sempre dão um clima sinistro e até de pânico em determinados momentos. Mas não é só isso, a Capcom foi além daquilo que muitos presenciaram no primeiro game, onde você precisava ficar em determinados lugares. Já aqui, você pode ir para onde quiser, em quase todos os cantos. Um dos melhores exemplos são os locais destruídos que você encontra no começo do jogo. Você pode ir para algumas vezes e nada acontece, dando a você mais coragem para ir para aqueles lugares; até que repentinamente a porta voa e um zumbi sai correndo para cima de você. Mas não é só por isso, enquanto você está nas ruas de Raccoon, o gemido dos mortos e sussurro do vento são as únicas coisas que você ouve, deixando-o em estado de alerta constantemente. Os poucos sobreviventes tentam se abrigar, mas acabam sendo mortos em fuga (gritos serão ouvidos). As músicas sempre enfocam os melhores momentos de pingo, às vezes até deixando você um pouco sem saber o que fazer na hora.

Sem esquecer o ponto principal do game, o enredo mostra o que aconteceu antes e depois de Bio Hazard / Resident Evil 2, mostrando um ponto de vista um pouco diferente do supracitado, já havendo ocorrido fatos como aquele oficial tendo dentro da delegacia (lembra do aspirante a Will Smith?) já estar morto quando você chega lá, ou mesmo pelo fato de quase toda a delegacia estar com a maioria das portas seladas, e até mesmo descobrir como Brad virou zumbi. Você começa num bairro residencial da cidade, controlando Jill que já se encontra em problemas. Além de ter muito o que vasculhar, ainda existe o encontro com alguns dos mercenários (ou pelo menos com os que restaram), que chegam à cidade para "resgatar" sobreviventes — mas a idéia não é exatamente

essa. Outra novidade que está no game é a escolha de ações que são necessárias em certos momentos, dando a você duas escolhas que podem mudar pequenas coisas, além de poder determinar qual dos dois finais escolher (pena só ter dois finais).

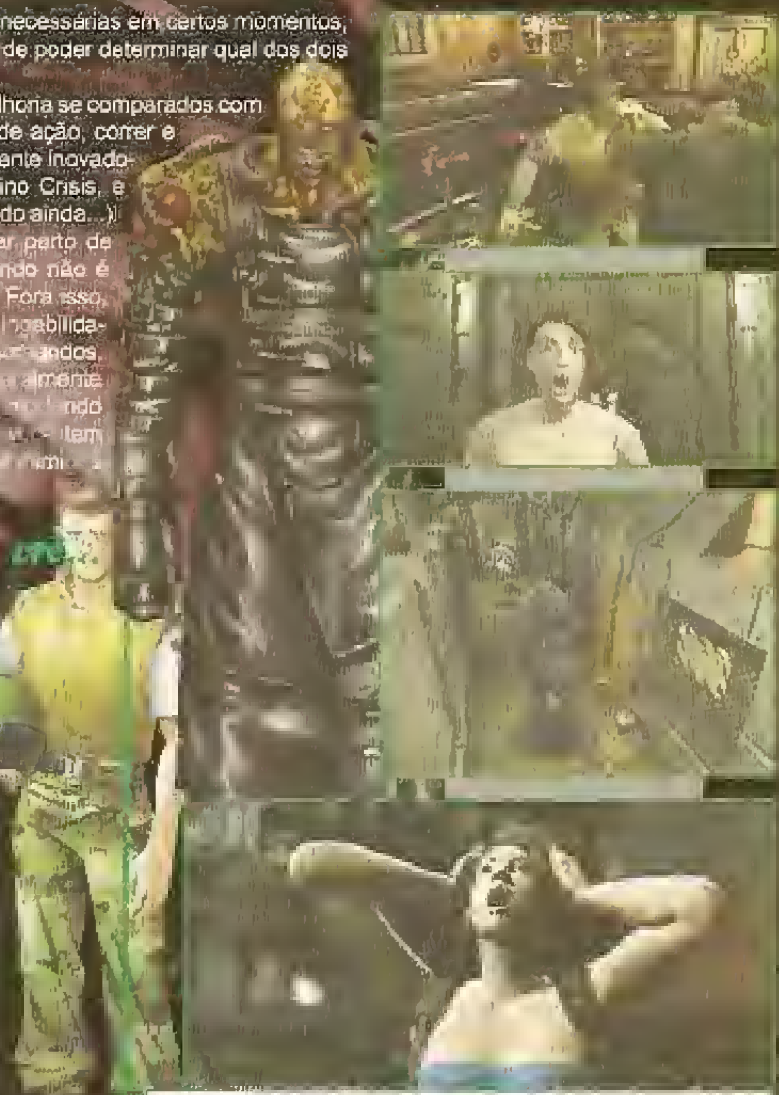
Sem esquecer os comandos, também sofreram uma grande melhoria se comparados com os anteriores. Além de todas as funções já existentes, como o botão de ação, correr e atirar, você conta com mais duas funções de grande ajuda e completamente inovadoras na série: a esquiva e a rotação de 180° (aquela existente em Dino Crisis, e falando no game, você tem um demo que do game, caso não tenha jogado ainda...). É com ela que você vai escapar de situações críticas quando estiver perto de um inimigo rápido ou ser surpreendido. Apesar da eficiência, o comando não é 100%, mas ainda assim é um dos melhores recursos para se escapar. Fora isso, os botões ganharam mais funções (e até atrapalham um pouco). A jogabilidade melhorou bastante, a movimentação ficou mais rápida assim como os comandos. Alguns loading times foram reduzidos e os existentes estão rápidos. Finalmente quando se sabia uma coisa: não havia um cena de loading, e aqui não tendo mais tantas poucas cenas, você não vai sofrer o melhor de tudo é que o jogo tem a verdade total na escada para se mover quando quiser, e para os inimigos que se encontram em um plano mais alto ou mais baixo.

Se tem estratégia tem sim, onde está?

Começando a explicação pelo começo (de onde, não?). Como um novo game traz novidades, novidades não poderiam faltar. O manuseio de alguns itens ainda mudou, e o item, sendo alguns descartáveis após usá-los em tudo que precisa (uma imagem aparece na tela perguntando se você deseja descartar o item usado). Também existem as ervas vermelhas (aumentar na mistura), verdes (cura) e azuis (anti-veneno), cada qual com sua função específica. Elas são de grande utilidade durante o game, mas elas aparecem em lugares diferentes dependendo de suas ações — principalmente se você está andando com o inventário cheio —, mas aparecem em lugares próximos de onde deveriam estar.

Uma coisa que muita gente acha que é simples (na verdade é um biquinho), é conseguir salvar o jogo. Excluindo aquelas que não encontra no game, existem mais algumas armas extras que só são adquiridas quando Nemesis é derrubado duas vezes em um mesmo encontro. Depois de encaixar aquele velho esquadro na Capcom, enquanto a música estiver tocando, quer dizer que o jogo não está morto ou derrotado (claro, por enquanto...). Ele deixa uma grande quantidade de pedacinhos de armas com as quais você pode juntar e montar para adquirir novas (você também pega um kit que contém o First Aid Kit, e uma vez). Aqueles arquivos que mostram detalhes do jogo não poderiam faltar — são trinta no total — mostrando um pouco do que aconteceu, antes e durante o ataque à cidade de Raccoon; eles também são comprometedores para a Umbrella, se cair nas mãos certas, ou seja, as de Jill. Obs.: Nemesis não deixará peças se você estiver jogando no Heavy Mode.

Outra grande novidade no game é que você agora deve fazer sua própria munição, bastando você pegar apenas as pólvoras que são de três tipos (A, B e C). Cada uma serve para um tipo de munição específica e elas podem ser misturadas para adquirir outros tipos de munição, inclusive para as outras armas. Você já começa com uma ferramenta que faz a munição (ela está no canto direito, no alto de seu inventário). Não é sempre que você encontrará munição pronta para suas armas. Outro pequeno detalhe a ser mencionado sobre as pólvoras, é que se ficar fazendo munição para uma arma sempre que pegar o mesmo tipo de pólvora com o tempo a pólvora vai dar mais munição para aquela arma. Como exemplo, use o tipo A de pólvora, que serve para fazer munição para a Hand Gun. Depois de fazer muita munição




As cenas em CG são de ótima qualidade, em alta resolução e com a expressividade dos personagens bem naturais.

O mais violento e inteligente grandalhão criado pela Capcom. Nemesis pode correr muito mais rápido que você, além de ser muito resistente a tiros. Diferindo-se de qualquer outro, ele pode esquivar-se de seus ataques e contra atacar em seguida, precisando apenas de uma mão para causar um grande dano. E pensar que ele vai segui-lo o tempo todo!



Uma outra novidade que veio de grande ajuda são os tanbores explosivos e caixas de dinamite, permitindo que você elimine vários inimigos ao mesmo tempo.



PLAYSTATION

BIO HAZARD 3: LAST ESCAPE

CAPCOM CD

SURVIVAL HORROR • 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	3.9
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.6
CONTROLE	4.2		

4.3

PROS

- 1 Cenas em CG de ótima qualidade
- 2 Enredo melhor elaborado e muito mais interessante
- 3 Trilha sonora de primeira

CONTRAS

- 1 Pena que o game é curto
- 2 Você não escolhe os personagens para iniciar sua aventura

para Hand Gun, haverá um momento em que a pólvora simplesmente fará munição para a Eagle 6.0 (uma das armas que você ganha com Nemesis). É como se a pólvora tivesse evoluído (estranho...) ou algo assim, o mesmo serve para a Shotgun. Para maiores detalhes, confira a tabela e misturas de pólvoras e algumas explicações extras para um melhor desempenho.

Os menus continuam simples, assim como em todos os outros dois games anteriores — quando você escolher um item na tela do inventário, surgiram as três opções: Equip / Use (1º), Combine (2º) e Examine (3º) —, permitindo a você combinar itens (lembre-se, você pode pegar a pólvora e combinar com a ferramenta que faz munição, ou combinar munição com sua respectiva arma), equipar / usar ou examinar os mesmos. Na parte de cima do inventário, você conta com as opções Map (que serve para mostrar o mapa da localidade onde você se encontra no momento), File (que mostra a quantidade de arquivos coletados até o momento, permitindo que você os examine) e o Exit, que não tem muita função caso você use o botão X para voltar ao game. Sem mais demora, confira uma listagem ao lado e, agora que você já tem a explicação básica, vamos seguir com a estratégia (indicando apenas um dos dois finais e uns toques para o segundo no final, pois há alternativas para se escolher). Obs.: A estratégia a seguir foi feita no Heavy Mode.

DICAS

◆ Procure na medida do possível, evitar os inimigos mais lentos. Em caso de inimigos rápidos partirem para o ataque, procure tomar distância antes de revidar.

◆ Tente não andar com muitas armas no seu inventário (uma no mínimo ou duas no máximo) logo de começo. Após usar chaves em portas — aparecendo uma mensagem em seguida —, descarte-as pois elas não terão mais utilidade. Procure não usar muita pólvora combinada de começo. Use apenas quando estiver com pouca munição para a Hand Gun ou Shotgun (guarde quantas puder no baú). Quanto mais pólvora guardada tiver, melhor. Ela será usada na produção de munição para a Grenade Launcher que poderá substituir a Shotgun e a Hand Gun, poupando assim mais espaço para você poder coletar itens durante o caminho.

◆ Durante os momentos de escolha, vamos indicar apenas a mais convencional (para facilitar as coisas), fazendo um breve comentário sobre as demais. O caminho é você quem escolhe.

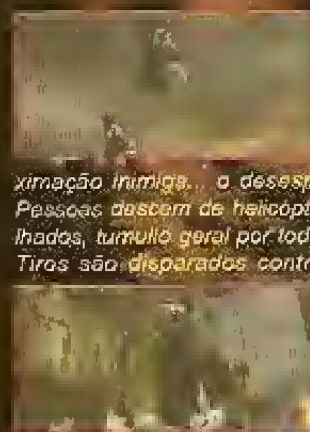
◆ Alguns zumbis morrem com seis tiros enquanto outros podem morrer até com doze tiros. Quando derrubar um zumbi atire contra ele — no chão — caso ainda permaneça "vivo".

◆ Para encarar Nemesis, você deve saber esquivar-se constantemente. Evite ficar muito perto dele ou muito longe. Ande um pouco distante dele, para evitar que ele corra para investir ataques. Quando ele estiver com o lança foguetes, fique atento para esquivar-se, caso esteja muito longe dele.

◆ Use os falões ou as caixas de dinamite para acabar com muitos inimigos ao mesmo tempo.

ESTRATÉGIA

PRIMEIRA PARTE... (24 HORAS ANTES DE BH2)



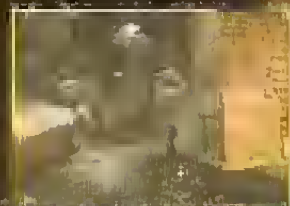
Os céus de uma cidade estão agitados... Pessoas fogem desesperadas. Outras se aproximam aos tombos... Esquadrões altamente armados formam barreiras para impedir a aproximação inimiga... o desespero é total. Pessoas descem de helicópteros nos telhados, tumulto geral por todos os lados. Tiros são disparados contra o que se



aproxima, derrubando ou apenas abalando. Algo de ruim está para acontecer... e alguns sabem demais. Uma grande batalha se inicia, mas poucos vão sobreviver para contar a história depois que a chuva lavar as ruas ensanguentadas...



INÍCIO
Em um bairro na área residencial da cidade de Raccoon...



... uma explosão acontece, fazendo com que Jill saia para se livrar dos mortos-vivos que a seguem pelas chamas. Siga pelo único caminho disponível, der-

rubando o zumbi parado adiante. Suba pela caixa de lixo (aperte ☐ ou ☐ no caminho, e do outro lado...



Jill se encontrará cercada por mais mortos; ela arromba a porta e corre para se abrigar. "28 de setembro, luz do dia..." Jill registra os primeiros momentos de

COMANDOS

<input type="checkbox"/> ou <input type="O"/>	Ação (abrir portas, examinar, pegar itens...)
X (pressionado)	Correr
R1 ou R2	Empunhar arma
R1+ <input type="checkbox"/>	Atirar (mantenha R1 pressionando)
▲	Abriu mapas*
X+↓	Rotacionar 180°
↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar para esquerda
→	Virar para direita
R1, R2 ou L1	Esquiva**
Select	Configuração, cortar diálogos / CGs
Start	Inventário

* Quando abrir os mapas, você pode dar zoom ou mudar a planta do andar apertando ☐. Caso aperte Select ou R1, você poderá escolher entre os demais mapas (caso já os tenha).

** A esquiva é um pouco difícil de ser executada, mas você se acostuma com o tempo. Para que elas sejam realizadas, você deve apertar um dos botões listados acima quando o inimigo atacar (dar o bote). Para voltar, mantenha R1 ou R2 pressionado e sem soltar o mesmo, aperte ☐ quando for atacado. Após este comando, você deve soltar R1 (ou o R2) e fazer novamente.

ERVAS

Green Herb	25% de cura
Red Herb	Complemento para mistura
Blue Herb	Cura envenenamento
Green+Green Herb	50% de cura
Green+Green+Green Herb	75% de cura
Green+Red Herb	75% de cura
Green+Blue Herb	25% de cura / antiveneno
Green+Blue+Red Herb	75% de cura / antiveneno

PÓLVORAS

A seguir você confere os tipos de pólvora (do lado esquerdo) e o tipo de munição (lado direito). As combinações, exemplo A+B, quer dizer que você deve combinar os tipos de pólvora referentes antes, para então pegar o resultado deles e combinar com a ferramenta que faz as balas.



A	Munição para a Hand Gun / Eagle 6.0
B	Munição para a Shotgun / Wester Custom
C	Grenade Rounds
A+B	Munição C
A+C	Fire Rounds
B+C	Acid Rounds
C+C	Cold Rounds
C+C+C	Munição para a Magnum

tensão na cidade de Raccoon, que aparentemente foi avacuada.



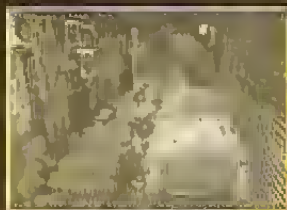
Não existem pessoas de residências na cidade, com a exceção da filha do homem gordo, ele nega a ir embora sem ela. Jill tenta ajudá-lo, mas ele é lemoso e se tranca dentro de um vagão vazio. Tomando o controle novamente, siga para o lado esquerdo do lugar, sem subir a escada ainda, para pegar um First Aid Spray sobre a pilha de caixas. Do lado direito, ao fundo, há uma pequena porta com uma luz verde piscando, lá você pega munição para Hand Gun.



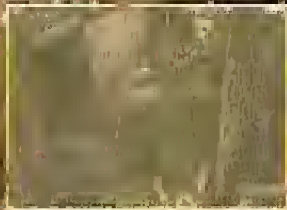
Aproveite e abra o inventário para guardar os dois primeiros arquivos do jogo. Verifique os dois minutos que ensinam como usar o jogo, que eles sejam aproveitados. Suba a pequena escada e vá para o lado direito de Jill, seguindo o outro lance de escadas a seguir. Entre pela porta no final do caminho para chegar na primeira sala de Sava. Logo depois da porta, você encontra uma chave no quadro. Do outro lado da sala, no armário ao fundo, você encontra dois frascos de pólvora A. Ao lado da máquina de escrever, você encontra um Ink Ribbon. Obs.: Salvar fica em critério.



Deixe o Ink Ribbon e o First Aid Spray no balcão e saia da sala, descendo novamente a escadaria e seguindo para a porta do lado esquerdo (descartar a chave). Do lado de fora, no beco, siga adiante e saia pela porta que conduz para as ruas de Raccoon. Do lado de fora existem dois carros caídos (um está atrás da caixa de lixo) do lado direito de Jill.



Vá para o final do beco do lado esquerdo e entre pela porta. Lá vai dar acesso até um beco com o piso de madeira. Rentando a planta de becos você encontra uma porta. Abra-a e você verá alguém correndo, fugindo de zumbis.



Comece a derrubar os que vierem para cima de você, caso eles sejam rápidos, tome distância antes de atacar. Acabando com eles, desça a escadaria que vai levá-lo até uma adega. Fique esperto com um zumbi que entra lá também.



Derrubando-o, pegue o fluido para isqueiro (Lighter Oil) em cima da banca à direita de Jill. Ao fundo, você pega a Shotgun em cima de um corpo. Não esqueça ainda, suba a escadaria e entre no beco adjacente, pegando as duas Green Herbs no caminho. Obs.: Se quiser ver a filha daquele cara gordo morrer, siga pelo beco do lado direito de Jill, ao invés de seguir pelo beco adjacente. Você, talvez, veja alguns zumbis atacando uma jovem que sai em disparada, mate-os e volte até o ponto de onde você começou para encontrar o corpo perto de um zumbi.



O beco termina numa porta que dá acesso a uma outra rua. Chegando na esquina, onde tem um carro amarelo detonado, seguindo para o lado direito, você escutará um grito.



... suba nas caixas (foto) e pegue a primeira parte do mapa da cidade ao lado da escada. Depois suba a escada para pegar mais duas Green Herbs no alto (combine-as para poupar espaço). Então, desça e vá para o final da rua, entrando pela porta no beco a seguir, mais adiante, vai dar acesso.



Desça a escadaria e vá para o beco mais baixo. Lá você vai tentar se livrar dos zumbis que correm os que estiverem no caminho ou tente destruí-los para então seguir Brad pelo beco, assim ele vai dar acesso a um lugar onde o piloto está sendo atacado novamente.



Quando Brad começar a atirar, ao invés de ajudá-lo, pegue uma foto sobre o balcão e vá para a direita, para pegar munição de Hand Gun na caixa registradora. Finalmente Brad derruba o morto-vivo, caindo sentado. Jill conversa rapidamente com Brad, que não espera e está com medo de alguma coisa. Ela pergunta o que é, mas ele apenas fala que os membros da S.T.A.R.S. não têm escapatório. Quando ele for embora, pegue o isqueiro (Lighter) sobre a mesinha ao lado da porta e combine com o fluido. Ao invés de seguir Brad, volte pela porta por onde entrou.



Novamente no beco, vá para o pé do e suba pela escada, seguindo para o lado direito e chegando numa esquina. Se quiser pegar pólvora B, siga pelo beco à direita de Jill e entre pela porta que dará acesso até a rua perto do começo do game.

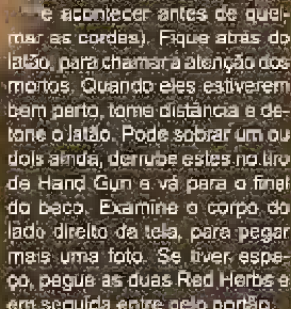


Siga até o carro da polícia e a porta vai voar. Um cara carbonizado vai sair, detone-o e pe-

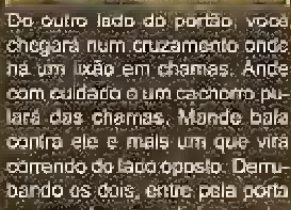
gue a pólvora dentro do carro. Obs.: Caso isso não aconteça, mate todos os inimigos desta rua, entre por uma porta e retorne até o carro da polícia.



Continuando daquela esquina, siga pelo beco do meio e você vai chegar num outro mais espaçoso, com um latão explosivo e uma barricada impedindo que alguns mortos avancem. Vá até o portão adiante do latão e use o isqueiro para queimar as cordas. Antes de entrar, a barricada vai ser derrubada (isso é acontecer antes de queimar as cordas). Fique atrás do latão, para chamar a atenção dos mortos. Quando eles estiverem bem perto, tome distância e detone o latão. Pode sobrar um ou dois ainda, derrube estes no tiro de Hand Gun e vá para o final do beco. Examine o corpo do lado direito da tela, para pegar mais uma foto. Se tiver espaço, pegue as duas Red Herbs e em seguida entre pelo portão.



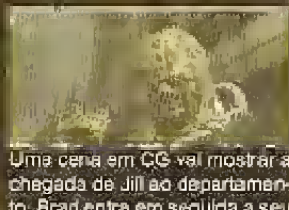
Do outro lado do portão, você chegará num cruzamento onde há um lixo em chamas. Ande com cuidado e um cachorro pulará das chamas. Mande bala contra ele e mais um que virá correndo do lado oposto. Derrubando os dois, entre pela porta no corredor para aliviar seu inventário. No armário ao lado da porta há dois frascos de pólvora (um do tipo A e B). Faça munição de Shotgun e Hand Gun, carregue umas ervas combinadas a um First Aid Spray (caso queira encerrar Nemesis). Deixe a ferramenta, de fazer munição, no balcão juntamente com o isqueiro e as ervas vermelhas.



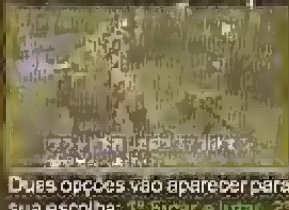
De volta ao corredor, entre pelo portão no final para chegar numa outra rua. Vá para o lado esquerdo quando estiver na rua, passando por um hidrante detonado. Adiante, você chega no portão de entrada do Raccoon Police Department (o R.P.D.) ou Departamento de Polícia de Raccoon.



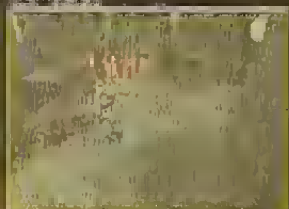
Ao entrar no departamento, pegue as Green Herbs ao lado da porta de entrada (misture-as). Na banca mais adiante da sala, você pega munição, aproveite e vá para o computador, mas antes abra o inventário e examine a identificação de Brad para po-



Uma cena em CG vai mostrar a chegada de Jill ao departamento. Brad entra em seguida a seu encontro, até que uma gigantesca criatura, Nemesis, saia pela frente deles. O grandalhão parte para cima de Brad sem exilar, partindo em direção a Jill depois de liquidar o piloto. Nemesis tem apenas uma missão: eliminar os integrantes da S.T.A.R.S.



Dois opções vão aparecer para sua escolha: 1º Ficar e lutar, 2º Fugir. Escolha a primeira (não para lutar necessariamente) e procure não ficar muito longe de Nemesis.



Escolhendo a primeira opção, vá até o corpo de Brad e pegue a identificação dele, indo em seguida para dentro da R.P.D. para se proteger. Obs.: Caso você queira lutar contra o grandalhão, é bom não ter gastado nenhum tiro de Shotgun (você deve estar com 21 tiros no total). Fique a uma distância considerável de Nemesis e dê o primeiro tiro. Depois tome distância e espere ele chegar perto (mantenha R1 pressionado). Quando ele atacar, aperte para esquivar, alternando em seguida e repetindo o mesmo esquema (mas lembre-se de soltar R1 e apertar novamente para que a esquiva seguinte funcione). Com 11 tiros de Shotgun, você o derruba. Atire nele quando estiver de bruços no chão e depois que acabar todas as suas balas, use a Hand Gun, dando cerca de uns 4 ou 5 tiros para ele cair e deixar a parte A da Eagle 5.0.



Ao entrar no departamento, pegue as Green Herbs ao lado da porta de entrada (misture-as). Na banca mais adiante da sala, você pega munição, aproveite e vá para o computador, mas antes abra o inventário e examine a identificação de Brad para po-



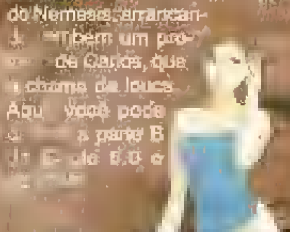
Quando o jogo recomeça, e falando com o chefe malandro, ele diz que não quer ser morto. Então, em seguida, ele menciona que trabalhou para a U.S. Army, o que chama a atenção de Jill. Ele diz que está na cidade procurando as sobras da guerra.



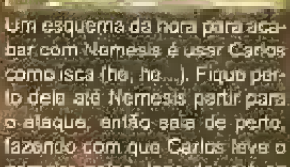
Durante o bate-papo, Nemesis entra de bicão, dando a você mais duas chances.



colhe a chave da porta e sobe, antes que o chefe deva se aproximar. Quando se aproxima, ocorre a explosão do vagão. Caso escolha a segunda opção (a mais divertida), Jill chama Carlos para um canto e joga a bomba no centro do vagão, destruindo tudo e derrubando Nemesis, arrancando também um pedaço da cabeça de Carlos, que se chama de louco.



Abu, você pode ir para a parte B. Já é o fim do jogo.



Um esquema da hora para acabar com Nemesis é usar Carlos como isca (he, he...). Fique perto dele até Nemesis partir para o ataque, então saia de perto, fazendo com que Carlos leve o primeiro golpe. Isso deixará os dois se atacando, enquanto você atrai de longe e fora de risco. Depois da primeira queda de Nemesis, repita o mesmo esquema para que Carlos o ele quem se atacando, enquanto você atrai de longe até ele apagar temporariamente. O você pegará a segunda parte do Eagle 6.0. Obs.: Tente evitar que Car-

los chegue perto de você, pois Nemesis vai para cima dos dois!



Quando de sair, não deixe de pegar mais um arquivo sobre a massa (foto) na sala do restaurante, pegando, possivelmente, dois sacos de pólvora. A do outro lado, saia do restaurante pela porta dos fundos!



Mais de Carlos é mostrado. Ele é um agente secreto, casado com uma mulher e faz parte de um grupo de elite, o que faz com que ele seja muito poderoso. Ele diz que não tem as intenções que Jill pensa (problemas). Ela acreditando ou não, ele fala que veio apenas para resgatar sobreviventes, e vai embora em seguida.



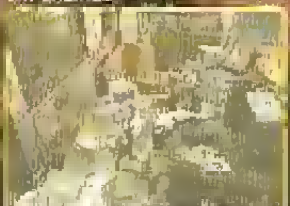
Na escadaria e entre no elevador, entrando pela porta do lado direito da sala de Save. Dentro da sala, você pega uma arma (Crank) ao lado da porta e munição para a Shotgun, além da máquina de escrever. Leve a Shotgun carregada e sua Hand Gun juntamente com munição e a joia azul. Detone o zumbi do lado direito (de Jill) e siga adiante, entrando pela porta no final do caminho.



Do outro lado, vá à direita e, seguindo o caminho aberto pela rua, você chega até o Newspaper Office (foto). Entrando na localidade, você terá uma escadaria em sua frente. Virando para o lado direito (de Jill), no meio das caixas, você encontra um Ink Ribbon, além do First Aid Spray sobre o balcão.



Enquanto estiver para cima, não deixe de pegar mais um arquivo sobre a massa (foto) na sala do restaurante, pegando, possivelmente, dois sacos de pólvora. A do outro lado, saia do restaurante pela porta dos fundos!



Subindo a escadaria, você chegará até uma porta que dará acesso a um corredor ligado a uma sala. Detone o zumbi gordo no caminho, então entre na sala e pegue a Green Jewel sobre a mesa ao lado da porta. Cuidado com os mortos que vagam pela sala, dê um gelinho neles antes de ir para o outro lado da sala. Vasculhando bem o lugar, na pilha de lixo sobre a mesa do outro lado (perto de um zumbi do lado), você pega mais uma foto. Mais adiante, numa banquinha após o morto, há mais um arquivo. Sem mais, desça a escadaria e sala da localidade.



Mais uma vez na rua, siga para este portão (foto), rente à porta que dá acesso ao corredor de onde você veio no primeiro momento. No corpo do indivíduo ao lado do portão, você pega mais munição para a Hand Gun. Vá ao apêl no lado e use as duas joias que você coletou para que o portão se abra.



No caminho a seguir haverá uma porta trancada, e mais adiante uma divisa. Tome o caminho do lado esquerdo, que dará acesso a um corredor com alguns mor-

tos tombados pelos cantos, ignore os que levantarem e siga diretamente para o portão no final, que dá acesso a um pequeno jardim (nem isso, na verdade) que dá continuidade a um beco onde você pega duas Green Herbs num canto. Pegue-as e entre pela porta de metal no final.



Do outro lado, seque a Hand Gun e espere uns quatro segundos antes de detonar o latão explosivo, para dar um fim aos dois cachorros (ou policiais) que vão pintar. Adiante, pulando uma barreira, você chega até um trem parado. Indo pelo caminho ao lado dele, você encontra mais um latão explosivo; entre no trem. Obs.: Se você deixar o latão intacto, ele será usado mais tarde para uma cena, caso ele seja explodido, a cena se altera.



Dentro do trem, mexa no circuito ao lado da porta, para pegar mais um arquivo. Depois vá para o fundo do vagão, para encontrar mais dois integrantes dos mercenários.

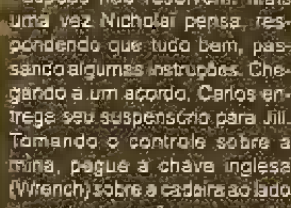


Jill encontra Nicholai repentinamente. Ela pergunta se ele é do esquadrão de resgate, falando que encontrou Carlos. O cara com seu sotaque russo, apenas fala que ela é uma simples cidadã, mas Jill fala que não, ela é da S.T.A.R.S. e o cara pensa um pouco e vai para o segundo vagão. Siga-o e Jill encontrará Mikhail deitado no banco, ferido. Ela avalla o ferimento do homem e fala que não está bem, enquanto Mikhail aparenta estar com dificuldades. Vá para o segundo vagão, para encontrar mais uma vez Carlos e Nicholai.

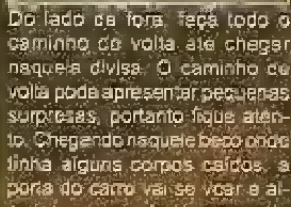


Dispensando a apresentação, Carlos fala com o sargento

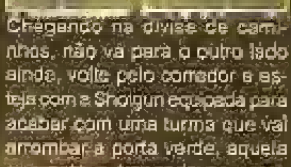
Nicholai no caso) que as coisas não estão bem e precisam de ajuda. Jill é a indicada. O cara fica pensativo novamente, dizendo de certo modo que não. Carlos argumenta que para a missão ser concluída, é necessário toda ajuda possível, pois Mikhail não está bem e só duas pessoas não resolvem. Mais uma vez Nicholai pensa, respondendo que tudo bem, passando algumas instruções. Chegando a um acordo, Carlos entrega seu suspensório para Jill. Tomando o controle sobre a mina, pague a chave inglesa (Wrench) sobre a cadeira ao lado da porta do vagão, e aproveite para sair por esta mesma porta, que está trancada por dentro.



Do lado da fora, faça todo o caminho de volta até chegar naquela divisa. O caminho de volta pode apresentar pequenas surpresas, portanto fique atento. Chegando naquele beco onde tinha alguns corpos caídos, a porta do carro vai se voar e alguém vai sair de lá, aproveite para pegar pólvora B.



Chegando na divisa de caminhos, não vá para o outro lado ainda, volte pelo corredor e esteja com a Shotgun equipada para acabar com uma turma que vai arrembar a porta verde, aquela que estava trancada no caminho. Levando-se da turma, entre pela porta e vá até a estátua. De frente para ela, acione o interruptor e pegue o livro de pedra (Book), voltando em seguida pelo portão e rumando para aquela sala de Save perto do restaurante.



Entrando lá, pegue a Crank e recarregue a Shotgun (mas não leve munição para ela e não deixe a chave inglesa). Tenha dois espaços garantidos, seguindo para o beco ao lado do restaurante e indo pelo lado direito (de Jill). Ao entrar pela porta, siga para o corredor (foto) onde está aquele círculo de pedra e a corrente elétrica perto da água.



Entrando lá, pegue a Crank e recarregue a Shotgun (mas não leve munição para ela e não deixe a chave inglesa). Tenha dois espaços garantidos, seguindo para o beco ao lado do restaurante e indo pelo lado direito (de Jill). Ao entrar pela porta, siga para o corredor (foto) onde está aquele círculo de pedra e a corrente elétrica perto da água.



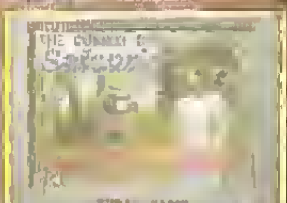
para apagar o fogo. Feito isso, siga em frente, apertando a porta que dará acesso ao outro lado onde há duas Bombas. O lado a seguir terá um outro Grande à sua frente e mais um outro Dermo (o indiano, há, não há?). Derrube ele e adiante para uma caixa explosiva na parede, chame a atenção do outro carregador a caixa e il-



Livrando-se da encenação, entre no escritório, onde Jill ouvirá alguém gritando e tiros na sequência. Chegando lá, Jill avista Nicholai e um corpo do seu pai. Ela pergunta por que ele fez isso, mas o cara alega que não teve escolha pois deve cumprir seu trabalho e dá mais uns socos e a respeta. Dentro do armário do lado esquerdo dele você pegu um First Aid Spray, mais ao lado você pode arquivar um fax.



Na mesa (questão de câmeras está voltada neste ângulo, como mostra a foto), você encontra um First Aid Spray importante e o outro carregador nemoto.

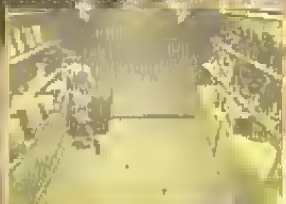


Usando o controle, você verá um comercial na tela e nele haverá uma password para ser usada no computador: nesta mesma mesa, para que a porta ao fundo seja aberta (decore o nome do produto). Obs.: Este password é aleatório, mudando a cada jogada.

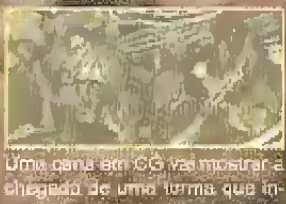


Depois de ver a password, vá ao computador ao lado e use o nome do produto no computador (a última tecla é para confir-

mar a senha). Após no computador há um Ink Bomb, se a volta na mesa para pegar o que quiser. Entre pela porta destravou, que conduzirá até um corredor. Perceba que há válvulas nos cantos, não ative as



que conduzirá até um local que de produtos (na prateleira pode haver três frascos de pólvora B, caso não tenha paga nada na sub-estação), e ao fundo você pega uma garrafinha de óleo (Oil), em seguida saia da sala e esteja com a Hand Gun carregada.



Uma caixa em CG vai mostrar a chegada de uma turma que invade o escritório. Nicholai grita e os mortos invadem o corredor onde você está. Espere a galeira chegar perto da primeira válvula.



Tem a você poder abrir fogo contra ela e acabar facilmente com eles, caso todos não caiam na primeira válvula, repita o processo na segunda. A seguir, vá ao corredor e do escritório, onde há um First Aid Spray e uma galeira com as bombas.

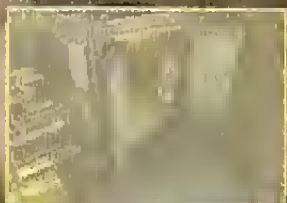


Chegando novamente ao lado onde o fogo foi apagado, entre pelo caminho ao lado (foto). Quando estiver naquele corredor (onde você queimou a corda da porta), tome cuidado com a galeira que vai pular da janela, derrube quem estiver no seu caminho e entre pela porta adiante.



Siga para o pélo atrás. bar

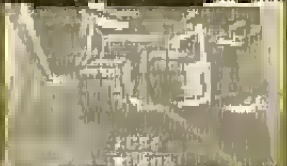
lho), e tem mais uma que podem cair no seu caminho a use a primeira no buraco ao lado, desta porta corida. Lá você pegará munição para a Grenade Launcher.



Se você quiser pegar mais um arquivo, retorne até o galpão (onde aquela cara gorda se trancou) e apague com os mortos. Vá até o quarto vazio e pegue o primeiro cartão mais alguns frascos de pólvora B e A. Se você não fizer isso agora ou perderá para sempre! Fazendo tudo, siga para o vagão de trem, onde Mikhail está.



Durante o caminho haverá problemas, mais exatamente quando chegar ao estacionamento. Chegando lá, um tremor de terra vai abalar o lugar, abrindo um buraco onde Jill fica pendurada.



Duas caixas vão descer em direção a ela, abrindo assim mais duas escolhas: 1ª Tentar subir e sair do meio, 2ª Descer e recuar. Usando a primeira opção, Jill consegue sair do buraco. Escolhendo a segunda, ela desce e você deve levá-la pelo sótão (aproveitando e vendo algumas minhocas de quintal bem desenvoltas...), tendo de subir a escada para sair do lado de fora do estacionamento. Independentemente de sua escolha, você ainda deve passar pelo estacionamento.



Durante o caminho, parte numa sala do Save e pegue o fusível, o óleo da máquina (combine com o óleo que você pegou no escritório) e o cabo (que você pegou no carro do estacionamento). Pegue também recarregadores e a Grenade Launcher, carregando-a com toda munição que puder, siga para o trem. Durante o caminho, mais exatamente na-

ção viva (em o posto de gasolina e o caminho para o trem), você vai topa com Nemesis. Atrela-o para um lugar seguro e passe por ele.



Do outro lado do portão, mais um tremor de terra vai acontecer. Nemesis? Não! Continue seu caminho até que o chão trema novamente, você caia por buraco.



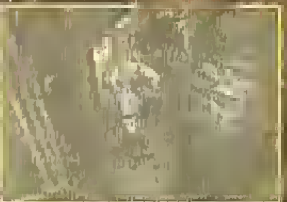
La embaixo, você vai ter o prazer de conhecer a Gravedigger, uma minhoca "molensativa". Equipe a Grenade Launcher e fique esperto nos espaços laterais.



Fique de costas para um dos espaços laterais e caminhe para trás até que a groncha apareça, então corra.



Atire-se e atire contra ela o quanto puder, ficando esperto quando ela se esconder. Não é necessário que você vá até o outro espaço, basta ficar repetindo o mesmo esquema no mesmo lugar, tomando cuidado com seu life e sendo rápido o suficiente para escapar do ataque.



Dando cerca de uns 10 ou 12 tiros ela vai fugir. Acione os switches nos espaços para poder descer a escada.



Subindo, você vai sair perto do objetivo. Entre no último vagão e use o cabo, o óleo da máquina e o fusível para que o trem possa se mover. Carlos entra na sequência, perguntando se já podem ir embora, e entrega munição de Grenade Launcher. Ela, meio sem graça, fala que Nicholai desapareceu. Após o silêncio, vá para o segundo vagão e Carlos bota o trem para andar, mas alguma coisa não vai bem e um estrondo, seguido do grito de Mikhail chama a atenção. Nemesis invade o vagão. Não adiante lutar contra ele, dê meia volta e entre novamente pela porta, que...



Mikhail assumiu o problema, lutando contra Nemesis, e dando-se mal. Como última esplança, Mikhail explode o vagão.



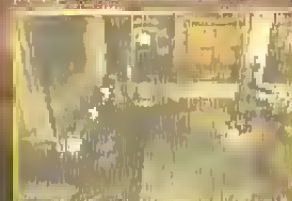
Carlos tenta parar, mas os freios não funcionam. Mais duas escolhas para você. 1ª Pular para fora pela janela, 2ª Usar freios de emergência. Escolhendo a primeira opção, você começará em um ponto da torre do relógio (o lugar onde você se encontra depois da CG), enquanto que escolhendo a segunda, Carlos saltará e você começará do lado de fora (onde poderá pegar itens de começo). Aqui escolhemos a primeira, então não se preocupe com itens e coisas assim, depois você confere o que não pegou.



Depois do descarrilhamento e a odisséia, Jill se encontrará num quarto. Indo mais adiante, alguns zumbis vão invadir pelo fogão. Olhe o quadro torto na parede para pegar uma chave estranha, e caia fora! A sala seguinte tem um baú e um Save. Leve a Grenade Launcher carregada, e sua Hand Gun (com munição). A porta a seguir vai dar acesso até uma, aparentemente, biblioteca.



Carlos aparece do outro lado, falando que ainda bem que você sobreviveu. Jill pergunta se ele quer descansar, ele fala que não. Depois de sua justificativa, ele entrega mais munição para Jill e vai embora. Antes de sair da sala, vá para o ponto do qual Carlos veio e examine a mezinha. Lá você pega um First Aid (este item não é necessário) e vá pela porta à esquerda.



A porta dará acesso até uma grande sala com uma escadaria. Em ambos os lados da escada há uma caixa de música (uma delas é danificada), indo em frente e estando de costas para a porta, você encontra mais uma daquelas Blue Herbs que não podem ser pegos. Adiante haverá um corpo e uma nova arma para você pegar, o Minethrower (um arma que lança pequenas munições que explodem depois de um tempo em contato com o alvo). No corpo do cara você pega também mais uma nota para seu arquivo. Indo para a direita da tela, pegue o mapa do lugar e mais um First Aid Spray e vá para a sala seguinte.



Entrando pela porta dupla, do corpo do morto, você entra numa sala (de jantar?). Alguns mortos estão estendidos no chão. Cuidadosamente vá até a lareira e pegue munição para a Grenade Launcher (pode ser também de Shotgun). Entre pela porta ao lado da mesa e na sala seguinte, onde tem um piano, você pode ir para fora pela porta à esquerda de Jill (lá fora você pode pegar algumas ervas e encarar alguns corvos). A porta do outro lado, da sala, o leva para um ponto de Save.



Nesta sala você pode pegar al-

guns frascos de pólvora A e B (faça Acid Rounds, vide lista), além de mais uma chave de cabeça redonda (no bom sentido, hein!), vá no baú e deixe tudo, com exceção das chaves que você pegou, a Grenade Launcher carregada, recarregadores e a Hand Gun com munição. Alguns tremores vão acontecer durante sua estadia, saindo da sala, alguns zumbis vão invadir. Ignore-os e saia pela porta à esquerda e do lado da torre.



Você entra numa sala triangular (onde jogamos o jogo) e suba o lance de escada e pegue a cometa Hand Gun em cima. Não ande para cima, haverá algumas aranhas gigantes correndo até avistar um cano explosivo na parede. Atraia as aranhas e deione a caixa, mantendo certa distância. Cuidado com as pequenas aranhas.



Após cruzar a porta, você chegará na torre do relógio. Haverá dois holofotes e um interruptor que os acende. Haverá também uma fechadura na parede que descerá a escada. Antes de subir, na outra extremidade há duas Red Herbs.



Subindo a escada, você chegará na torre que também é uma sala de Save. Do lado direito (de Jill) há uma máquina de escrever, onde tem um Ink Ribbon ao lado, e na estante ao lado da máquina, você pega uma roda dentada (Cogwheel). Do lado esquerdo há mais um puzzle para ser resolvido (foto). Escute bem a música, pois você terá de arrumar as peças para que a música toque igual.

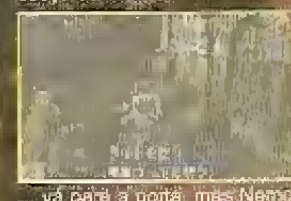


Cada parte da música está divi-

da em letras, uma de A a E. Em cada letra há uma peça e o plug e o outro (um em cima e outro embaixo, sendo que o plug é o mesmo em um dos encaixes). Cada encaixe determina a sonoridade da música e você deve deixar o plug no encaixe certo (basta ouvir o trecho da música). Quando for montar as peças, de começo você terá quatro opções (a primeira peça para cima, a 2ª para baixo, a 3ª para avançar para a direita, e a quarta é para a esquerda para a letra seguinte, surge a 5ª opção (assumindo a 4ª opção) que serve para voltar a letra anterior. Quando chegar na última letra, a F, a terceira opção vai ser substituída por uma que serve para fazer tocar a música. Com tanta explicação, não dá para ficar confuso, não é? Quando chegar na letra F, a terceira opção vai ser substituída por uma que serve para fazer tocar a música. Com tanta explicação, não dá para ficar confuso, não é? Quando chegar na letra F, a terceira opção vai ser substituída por uma que serve para fazer tocar a música. Com tanta explicação, não dá para ficar confuso, não é?



Vá para o baú ao fundo da torre, pegue munição para o Minethrower no armário ao fundo (foto) e deixe os demais itens no baú. Leve somente sua Grenade Launcher carregada, Hand Gun e munição, a chave e um recarregador de life. Em seguida, desça da torre e...



Vá para a porta, mas Nemesis vai pular no pedaço, e mais uma escolha terá de ser feita: 1ª Ligar luzes, 2ª Jogar os cabos na água. Escolhendo a primeira opção, você pegará Nemesis com os holofotes e o empurrará da torre. A segunda opção serve para eletrocutar o copilado. Escolha a segunda opção, pois você ganhará a parte A da Wester Custom.

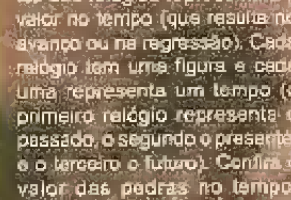


Após entrar pela porta, Nemesis vai despertar. Saia correndo pela escadaria, pois Nemesis vai atrás de você! Chegando na parte de baixo, fique tranquilo e

então vá para a esquerda de Jill. Na sala seguinte, entre pela porta verde adiante. Ela dará acesso a um corredor com três aranhas gigantes. Na primeira curva do corredor haverá um corpo enrolado no chão, pegue a munição nele.



Mate as aranhas e vá para a seguinte sala. Lá você verá os corpos juntos no chão (foto), pegue um First Aid para seu arquivo. Do outro lado da sala, há três estátuas e cada uma segura uma pedra de cor diferente, que são: Amarela, Prateada e Escura. Na parede ao lado há três relógios. Você deve fazer com que o relógio do meio marque 12:00 em ponto usando as três pedras. Ao colocar a pedra, o ponteiro avança ou regride. Colocando as pedras nos pontos dos relógios representa um valor no tempo (que resulta no avanço ou na regressão). Cada relógio tem uma figura e cada uma representa um tempo (o primeiro relógio representa o passado, o segundo o presente, e o terceiro o futuro). Confira o valor das pedras no tempo: Amarela: passado (-3hs), presente: 0hs, futuro: +3hs; Escura: passado (-12hs), presente: 0hs, futuro: +12hs; Prateada: passado (-7hs), presente: 0hs, futuro: +7hs.



Se o relógio do meio marca 10:00hs, no relógio do passado (esquerda), coloque a pedra Amarela (ela vale -3), a você leva 7:00hs. No relógio do presente (meio), coloque a pedra Prateada (ela vale +1), tendo assim 8:00hs. No relógio do futuro, coloque a pedra Escura (ela vale +4), tendo 12:00hs em ponto.



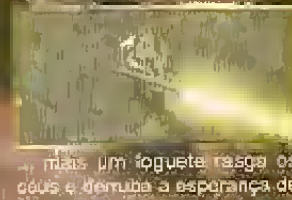
Depois deste exemplo fica por sua conta (muita atenção). Pegue a Gold Cogwheel e vá para a saleta ao fundo, para pegar a munição para o Minethrower. Há um sino que Jill não aguenta empurrar, então retorne até a torre do relógio (onde você pegou a primeira roda dentada). Chegando lá, vá para o baú e pegue a outra roda dentada e combine com a de ouro. Use a nova peça...



no conjunto de engrenagens ao lado do baú para o relógio funcionar. Feito isso, pegue sua Grenade Launcher (carregada com Acid ou Gold Rounds se tiver), o Minethrower e munição, e alguns recarregadores. Desça da torre e entre pela porta ao lado.



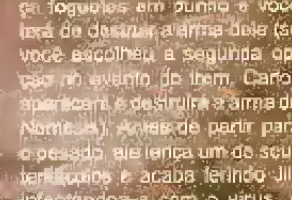
Um cara chamado Nemo-



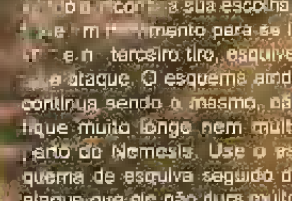
sis aparece e diz que não vai



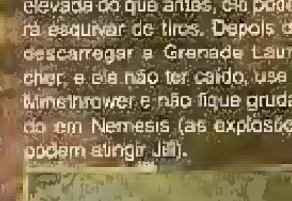
deixar a torre descer com o lan-



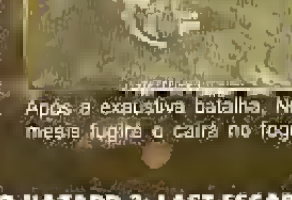
ça foguetes em punho e você



terá de destruir a arma dele (se



o primeiro relógio representa o



passado, o segundo o presente,

enquanto Jill desmaiara e Carlos chegou (ou despertou pelo motivo já explicado), pedindo para que ela a

SEGUNDA PARTE 24 HORAS DEPOIS



Jill está acordada e seu sono enquanto Carlos estava vivo. Ela sabe que uma máquina pelo vírus e depois disso se importa mais. Carlos está morto e parte para o lado da porta. Você assume o controle de Jill e ela assume o controle de Carlos. Ele leva as armas suas Machine Gun, Ink Ribbon e a Hand Gun. Sendo pela porta, tome cuidado na sala seguinte. Não desperdice munição de sua Machine Gun ainda.



Depois de sair da sala, você vai para o andar 4F. Lá você vai encontrar um dos integrantes dos mercenários. Ele é o que há um traidor entre eles, pois levou um tiro e para garantir ele não confia mais em ninguém. Carlos tenta conversar, mas o traidor não abre um caminho para ele. Você pode ir para o andar 4F e tentar falar com ele, mas ele não vai falar com você.



Depois de ir para o andar 4F, você vai para a sala do puzzle dos 4F. Lá você vai encontrar um puzzle e alguns mortos camuflados. Detone o latão no caminho, use a Hand Gun, e então siga para o Hospital no lado esquerdo, seguindo pela rua.



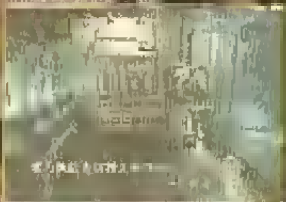
Dentro do Hospital, você vai encontrar dois Hunters. Use a metralhadora para tirar-se deles rapidamente. No ponto onde um deles decaiu um morto, há duas Red Hearts. Depois volte e entre pela única porta acessível, que dará acesso a uma sala de Save, onde você pegará um Ink Ribbon perto da máquina, e um First Aid Spray na estante perto do balcão.



Entre pela porta do outro lado e vá revistar o corpo. Depois pegue uma Blue Vaccine e um mapa do lugar. Logo em frente ao mural, você encontra um raio de luz. Pegue-o e vá para o lado da porta. Depois de pegar o mapa, você pode ir para o andar 4F.



Depois de ir para o andar 4F, você vai para o andar 4F. Lá você vai encontrar um dos integrantes dos mercenários. Ele é o que há um traidor entre eles, pois levou um tiro e para garantir ele não confia mais em ninguém. Carlos tenta conversar, mas o traidor não abre um caminho para ele. Você pode ir para o andar 4F e tentar falar com ele, mas ele não vai falar com você.



Depois de ir para o andar 4F, você vai para a sala do puzzle dos 4F. Lá você vai encontrar um puzzle e alguns mortos camuflados. Detone o latão no caminho, use a Hand Gun, e então siga para o Hospital no lado esquerdo, seguindo pela rua.



Aqui você vai encontrar um Hunter. Use a metralhadora para tirar-se dele rapidamente. No ponto onde um deles decaiu um morto, há duas Red Hearts. Depois volte e entre pela única porta acessível, que dará acesso a uma sala de Save, onde você pegará um Ink Ribbon perto da máquina, e um First Aid Spray na estante perto do balcão.

no ponto indicado pela sala. Esta puzzle também é aleatório e não há uma ordem específica para solucioná-lo. Mas fique ciente de que as três primeiras chaves aumentam ou diminuem o número equivalente ao seu valor. Por exemplo, a chave 11 (uma chave) é igual a 11, mas a chave 12 (duas chaves) é igual a 22, e a chave 13 (três chaves) é igual a 33. Depois de pegar as chaves, você pode ir para o andar 4F.



Após solucionar o puzzle, você pode pegar a Red Vaccine. Saia da sala, mas no caminho os Hunters vão acordar e partir para cima de você, matá-los e retorne até o elevador, então vá para o andar 4F.



Descendo no andar mencionado, siga em linha reta e ignore o corredor e caixa explosiva no caminho. Entre pela porta no final do corredor, vire para a sua direita e ande até a visão mudar e mostrar uma caixa explosiva e um Hunter. Detone a caixa antes que ele ataque.



Vá para o lugar de onde o Hunter veio e pague a chave do quarto e mais uma foto para seu arquivo. Antes de sair da sala, fique esperto com outro Hunter que vai aparecer (ele estava do outro lado da sala). Antes de ir embora, não deixe de pegar uma caixa de munição (foto) na mesa na frente da estante.

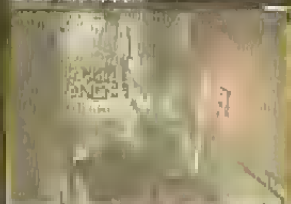


Da volta ao corredor, entre pelo outro no caminho. Examine o primeiro quarto para pegar a chave e a chave 11. Depois vá para o andar 4F.

vermelhas); é provável que haja mortos pelo quarto, dê um jeito nesses. Note que existe um móvel cheio de gavetas no quarto, marque a posição dele neste quarto. Antes de sair da sala, examine o corpo ao lado da porta para saber de um código, marque-o bem. A sala seguinte é idêntica à esta sala e a mesma coisa que a sala anterior (como se fosse o reflexo de um espelho). Fazendo corretamente, o quadro na parede vai cair. Obs.: Caso erre, saia da sala e entre novamente.



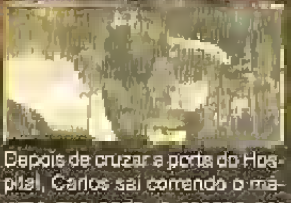
Atrás do quadro há um código de segurança. Aqui você usa aquela código visto no corpo da outra sala, e dentro você pega uma vacina base (Blue Vaccine), misture-as e você terá uma vacina púrpura que salvará Jill. Saia do quarto e no corredor saia em disparada até chegar perto da porta do elevador.



Vire-se e imediatamente atire na caixa explosiva para liquidar os dois Hunters que aparecem. Entre no elevador e vá para o F1 de volta ao começo, mas esteja com a metralhadora equipada (e com alguma munição). Quando for sair do elevador, uma legião de zumbis vai aparecer na sua frente, fuja todo mundo e saia do Hospital.



Quando chegar até a porta de saída, Carlos percebe que há uma bomba no prédio! Você terá 7 segundos para sair (jogando no Light Mode você tem muito mais tempo). Tente sair o mais rápido possível.



Depois de cruzar a porta do Hospital, Carlos sai correndo o máximo que pode, e escapa por pouco da pressão da explosão. Alguém, além do Nemesis, não quer gente que sabe detalhes

andando por ali. Bem, siga para onde você deixou Jill, e alguns tremores vão acontecer. Haverá umas faíscas ficando uma bola, ignore-as e siga para seu objetivo! Evitando problemas no corredor a seguir, mas quando chegar até a sala principal...



Um estrondo na parede vai acordar a Nemesis, mais agressiva e mortal do que nunca (e mais feroz também), fará uma entrada que mata medo em qualquer um! Não tente encarar de maneira nenhuma, ela agora pode agarrar você com seus tentáculos, além de chicotear. Dê meia volta e entre pela porta dupla atrás de você. Na sala seguinte, entre pela esquerda e cruze a porta, indo em seguida para a sala seguinte, ela vai arregalar a porta no muro (agora ou depois!)

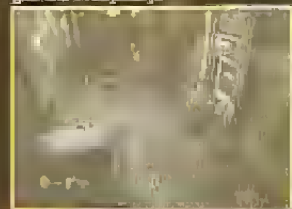


Chegar até Jill, use a vacina nela e depois ela acordará (em ambos os sentidos)! Ela pergunta o que está acontecendo, e Carlos logo diz que o monstro está lá fora. Jill fala que o malou, mas Carlos a contraria, dizendo que ele está lá fora esperando por ela! Carlos ainda diz que Nicholas está vivo, e o que ele está querendo ninguém sabe; Carlos vai atrás de ele! Antes de você sair, pegue a Grenade Launcher e munição para ela (se tiver bastante pólvora, faça Acid Round), não esqueça o Lockpick e recarregadores de life. Caso queira enfrentar Nemesis (para ganhar a segunda parte da Western Custom), pegue a Magnum e o Minihawker carregados (além de todos os recarregadores que tiver). Ao sair da sala, Nemesis aparecerá. O tentáculo que ela usa serve tanto para chicotear quanto para agarrar (pela cintura ou pelas pernas).



Tendo um lugar bem espaçoso, use o velho esquema de esquiva, mas não pode haver erros ou pagará caro. Toda vez que ele conseguir derrubar Jill, levante-se o mais rápido que puder (apertando botões e direcional) ou levará uma chicotada na

costas. Alguns fios de Acid Rounds vão baixar a moral do grandalhão, então detone ele com a Magnum ou mesmo com Explosive Rounds (se ainda tiver). Então pegue a parte B da Wester Custom e vá para fora o lado de fora (o mesmo caminho que você fez com Carlos para chegar ao Hospital).



Você poderá ser perseguido durante o caminho, mas quando estiver do lado de fora, segurança (temporária)! Entre pela porta adiante, para chegar numa sala de Save. Recompõe-se (caso tenha enfrentado Nemesis). Nesta sala você encontra a chave do parque (junto das outras do outro lado da sala); nos armários há munição para a Minithrower. Sobre a mesa você pega a mais uma foto e outra caixa de munição para o Minithrower. Um pouco mais adiante, Grenade Launcher (com munição), sua Hand Gun e munição. A chave do parque e algum recarregador de rifle. Então saia o suba a escadaria ao lado. Vamos passear no parque!



Dentro do parque podem pular Hunters ou minhocas grandes (aquelas que grudam em você). De um modo ou de outro, livre-se dos inimigos e vá para o lado esquerdo da tela (direita de Jm), entrando pela passagem.

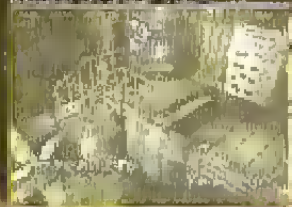


Lá embaixo você passará por uma ponte, e da água surgirá dois Hunters (sepos mutantes). Livre-se deles e siga em frente. Cruzando o caminho, você chega num estreito caminho onde há mais duas criaturas.



Se conseguir chegar até a primeira curva do caminho, alertas para o latão explosivo e de-

tonos. Tem outra criatura mais adiante, livre-se dela e examine o corpo perto do (ou da onde estava) o latão. Nesta você pega mais uma chave e uma nota (para seu arquivo). No final do caminho você encontra um outro corpo, onde pega munição, e um portão fechado. Fim do caminho! retorne até o pátio no começo do parque e entre pelo portão do outro lado.



Siga em linha reta e você encontra algumas ervas. Do lado direito de Jm, você verá uma placa com combinações de engrenagens. Mais adiante tem uma máquina que liga ou desliga os jets de água da fonte. Ao manipular a máquina, você poderá mexer as peças 8 vezes (marcado no caniló esquerdo) e iniciar a função mexendo no Start (na máquina, não no controle). Se quiser amicar de ligar a fonte, use uma das combinações da placa. Se quiser concluir, descendo para dentro d'água você verá uma placa do outro lado da fonte que indica a combinação de engrenagens a ser feita para escutar a água. Esta combinação dispensa ajuda, basta pensar um pouco. Obs.: Para mexer as peças, deixe o quadrado sobre as que estão do lado esquerdo e aperte [Enter], pois você deve livrar caminho para mexer as outras.



Descendo pela passagem aberta, mais um tremor de terra terá sequência. Depois de cruzar o esgoto, algumas minhocas (nome legal não?) vão aparecer, ignore-as e suba pela escada.



Você vai chegar até um cemitério. Indo adiante, alguns mortos vão levantar do túmulo e vão para cima de você. Vagando por entre alguns túmulos, você pode encontrar algumas ervas, do outro lado do cemitério há um caminho que leva até uma casinha de ferro. Então vá para Jm.



Lá dentro, sobre a mesa, haverá pólvoras A e B (mas isso pode mudar). No armário de madeira, você pega um cano de ferro. Vá para a sala de Save ao fundo da casa e pegue o esquero (não esquecendo de recolher o First Aid Spray ao lado do baú). De arma, leve somente a Grenade Launcher (carregada e munição extra), a Magnum ou a Shotgun, não esquecendo munição para a mesma. Leve também um recarregador de rifle e o cano de ferro. Retorne até a sala de casa e vá até a esquerda, use o esquero.



Depois o cano de ferro para abrir uma passagem. Entrando por ela, você chegará à uma sala "secreta". Pegue umas anotações sobre a mesa, revista a Jaqueta pendurada para pegar um Ink Ribbon (se quiser), no quadro ao fundo você encontra um fax; e sobre a mesa, perto do quadro, tem uma pequena chave. Aproveite para pegar munição na estante ao lado da entrada. Quando tentar sair, o rádio vai tocar enviando a mensagem para que saiam da cidade e o tormento (no caso de mercenários). Saia da sala e, do lado de fora,



Nicholai vai aparecer, perguntando o que está acontecendo realmente. Ele logo fala que não tem a menor intenção de ajudar as pessoas da cidade, e seu objetivo é pegar uma amostra do T-virus. Após mais algumas satisfações, a terra treme e Nicholai foge. Saia da casa e no caminho um terremoto ambulante vai aparecer, a Gravedigger!

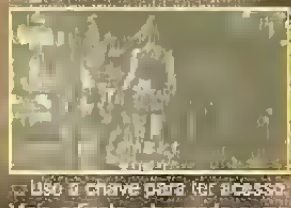


Esteja com a Grenade Launcher carregada com Acid Rounds. Preste atenção no chão, onde sair mais pedras e onde o minhoca vai sair. Quando apare-

cer, não fogo e fique esperto quando ele for recuar. Quando estiver abaixo do chão, ele vai até onde você está. Fique parado em algum ponto e quando ele for sair, saia correndo e vire adiante. Há muita munição das ele e a munição de Jm. Depois de alguns minutos, saia morrendo.



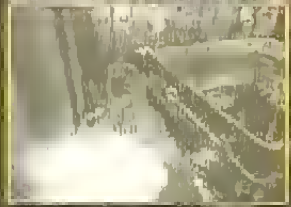
Depois de mais um problema, a chave que vai cair, e quando estiver de volta ao esgoto, siga para a outra escada. Lá em cima, siga mais uma vez para o pélo de entrada do parque e vá para o outro lado (passando pela ponte). Cuidado que desta vez há zumbis no caminho; derrube somente o necessário. Quando chegar até aquele grade com cadeado,



use a chave para ter acesso. Mais adiante, chegando numa ponte, tentáculos vão sair por debaixo; Nemesis aparece novamente! Mais um momento de espalha sangue! 1º Empurre a da ponte. 2º Pule a ponte. Use a munição para se livrar dos tentáculos. Quando o ponto de acesso estiver aberto, escolha a opção de ir para o lado de fora.



Você entrará num corredor, siga para a última porta no caminho e você chegará a uma sala de Save. Carlos estará lá. Ele descobre que depois do plano de resgate na cidade, uma nova ordem foi dada: vão matar a bomba! Ele sai depois de falar que vai encontrar um modo de fugir. Na sala, perto da máquina de escrever, você pega mais uma nota para seu arquivo e um Ink Ribbon; sobre a mesa no meio da sala, você pega frascos de pólvora A e B. Na estante ao lado da mesa tem uma chave, e, ao lado do baú, você pega um First Aid Spray.



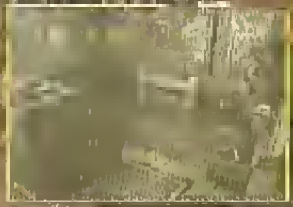
Leve sua Hand Gun e a Shotgun (se tiver munição, a Magnum também vem a calhar), mais um recarregador de rifle e a chave que você pegou. Saia pela porta do outro lado da sala, há Blue Herbs e muito vapor. Lá de onde estão as ervas, há um interruptor no canto, do lado de onde está saindo vapor. Acione o interruptor e vá para o lado, repetindo o mesmo esquema nos dois interruptores seguintes. Faça o caminho de volta, acionando o primeiro interruptor, e vá para o outro lado. Acione os dois interruptores e faça tudo novamente do outro lado, para que Carlos possa chegar até um ponto onde você aborta a missão. Uma po...



Entre no ponto na sala de Save, saia pela outra porta. Lá dentro, detone um miniterra para entrar. Depois de seguir, indo para o lado de dentro da sala (foto), pegue o mapa de parede e, lá em cima, no teto, você pega um disquete alfa (System Disk). Detone a cambada de zumbis que está presente e do outro lado do grande salão, você pega algumas Green Herbs. Livrando-se dos problemas, entre pela porta do elevador mais adiante, acionando o sistema para descer.



Com o sistema do elevador, mais a munição, vá para o lado de fora, chegando ao do tanque ácido. Lá em cima, há um painel; pegue a munição embaixo. Depois de descer, vá para o lado de fora e entre pela porta. Não estoure o latão!




A porta dá acesso a um corredor, onde podem haver dois Hunters da localia. Acaba com eles e entre pela porta adiante, que leva até uma sala de Save. Há um Ink Ribbon diante da máquina de escrever, enquanto há algumas anotações para arquivo perto das luzes azuis (no outro lado da sala). Pegue tam-

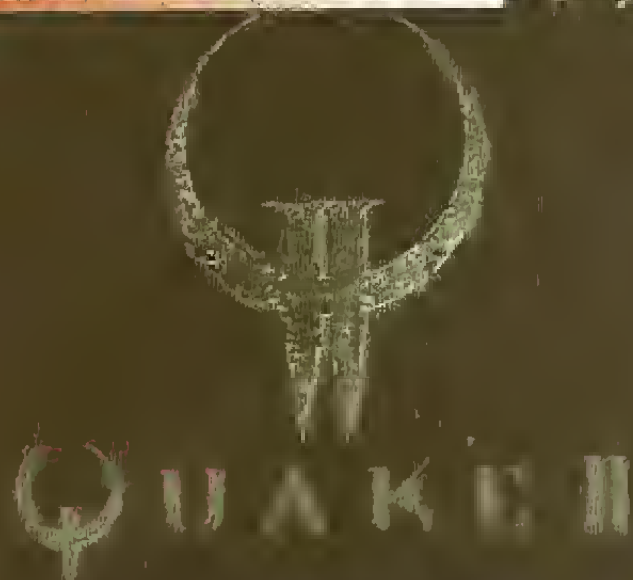
Se a imagem de figura A apresenta alguns espaços, se a imagem de figura B esboçada está localizada no mesmo local que algumas das figuras A, você criou uma figura mais alta e mais larga. Você deve ter notado que não há figuras grandes

o subc para

THE MICHIGAN

11 **YOUR COSTS IN LABOR, TIME
AND FUEL COSTS**

THE ONLY
ONE-STOP SERVICE

GAMERS 57



Finalmente, um dos grandes hits do PC foi lançado para o Playstation. A versão PS possui pouca semelhança com a versão PC. No começo do modo single player tem um nova introdução em CG que é melhor e mais longa que a do PC e também há uma outra cena em CG quando você termina o game. Os fãs de multiplayer vão encontrar mapas totalmente redesenhados. Há mais de 20 fases com sublevels para você explorar.

Se você jogou Quake 2 no PC, ficará impressionado com as fases mais coloridas e uma iluminação caprichada dando até para ver sombras quando você caminha ao longo de um corredor. Contudo, há algumas pequenas coisas que ainda impedem Quake 2 de ser perfeito, como os efeitos de sangue e de algumas armas.

Há várias razões para realizar cada missão tentando acabar com os inimigos. O modo two player é fantástico. Cada inimigo tem uma personalidade própria. O frame rate, a velocidade, as cores, fazem Quake 2 ser mais do que indicado.

A HISTÓRIA

Uma raça de inimigos alienígenas chamada Strogg pretende invadir a Terra e eliminar os seres humanos. Você foi o soldado escolhido para combater essas horripilantes criaturas. Se você falhar, estaremos perdidos e para que isso não aconteça, você terá que cometer uma enorme chacina.

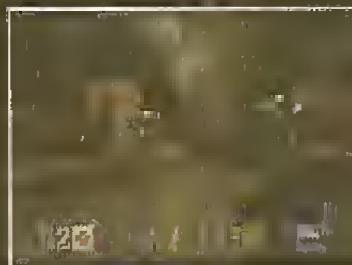
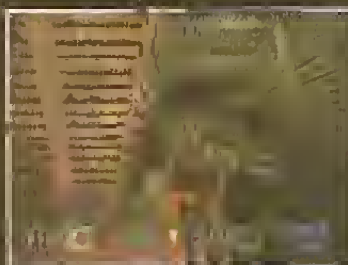
JOGABILIDADE

Os jogos de hoje em dia estão cada vez melhores e precisam de um pouco mais do que bons gráficos para manter o interesse do jogador.

Quake 2 possui algo mais que belos gráficos. As fases de Quake 2 são bem projetadas e crescem em dificuldade conforme você encontra novas armas e mata Stroggs mais fortes. Os controles são fáceis

e se você tiver um dual shock, terá uma experiência ainda melhor. As armas são fantásticas. Da super shot gun, hyper blaster para a chain machine gun, todas elas possuem visual e som detonantes. Há uma boa variedade no projeto das fases para impedir que Quake 2 se torne chato ou repetitivo.

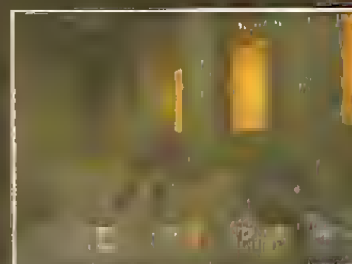
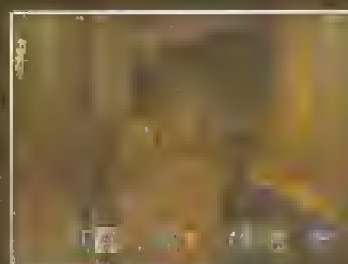
Para uma melhor experiência, jogue com as luzes apagadas e em um aparelho stereo com o som tão alto quanto possível.



GRÁFICOS

Aqui está um dos maiores destaques do game. Os gráficos são bem coloridos e detalhados. Os inimigos (Stroggs) são bem projetados e se nota muitos detalhes nos raros momentos em que você se aproxima de um deles. Se você continuar atirando em um Strogg quando ele está caído, ele se disintegra deixando glóbulos de sangue nas paredes e até mesmo no teto.

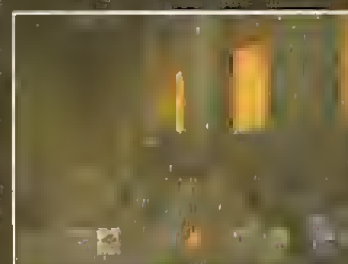
As várias armas são modeladas em 3D e se movem em suas mãos quando você corre. Os ambientes em 3D parecem intermináveis e são perfeitos, sem slow down ou baixo frame rate. Cada fase tem uma aparência diferente. Dungeons, prisões, salas de controle, esgotos, câmaras, a lista é interminável, tudo com um visual próprio.



SOM

A música não é grande coisa, apesar das novas faixas em ritmo techno. Já o som das armas é nota 10. Os efeitos sonoros são os mesmos, mas agora os inimigos gritam para você. Dá para ouvir a respiração dos inimigos e os gritos quando eles morrem. Alguns dos inimigos podem ser localizados pelo barulho quando você não os pode ver, aumentando o crescente nível de medo.

Para finalizar, mesmo que você já tenha jogado a versão para PC, deve experimentar esta versão. É praticamente um novo Quake II, com uma velocidade que não era de se esperar no Playstation, belos gráficos, novas músicas e efeitos, e novas fases para single e multiplayer, simplesmente ANIMAL!!!



PLAYSTATION

QUAKE 2

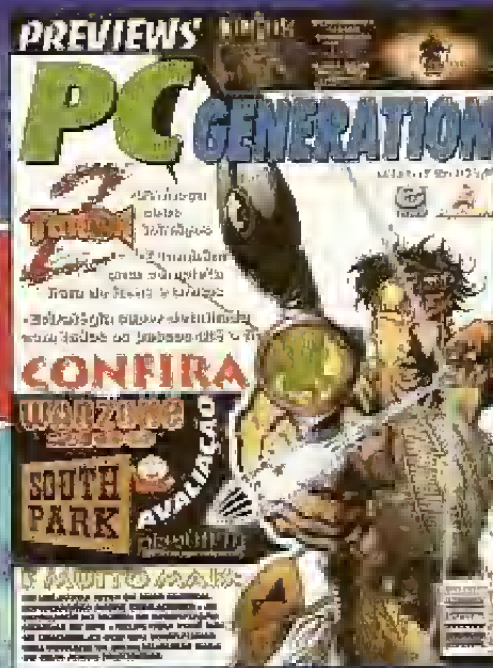
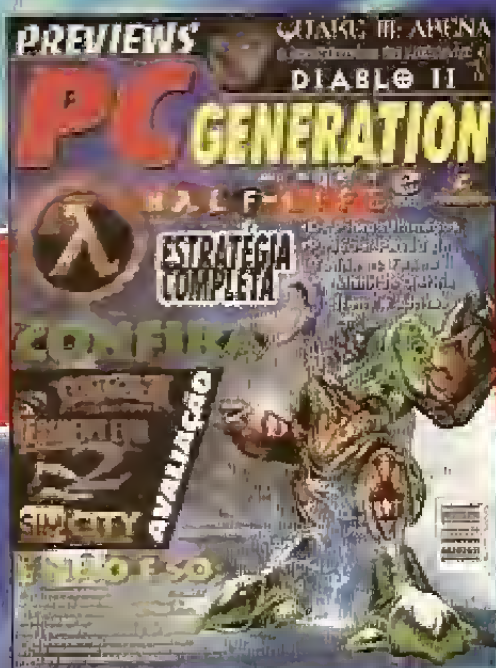
ACTIVISION - CD
 AÇÃO / TIRO EM 1ª PLS. - 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.8	INOVAÇÃO	4.8
SOM	4.2	DIVERSÃO	4.9
CONTROLE	4.5		

PS2
☒ Gráficos detalhados
☒ Modo two-player
☒ Controles fáceis

O Modo multiplayer

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO



PC 01

Estratégia: Half Life

Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000

Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft auto: London, Half Life, Heretic 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S., Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02

Estratégia: Turok 2

Em foco: Warzone 2100, Requiem:

Avenging Angel, South Park
Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03

Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace

Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, EverQuest, X-Wing Alliance

Cheat Codes: Age Of Empires 2: The Age Of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermerces, Drakan: Order of The Flame, Jagged Alliance 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R\$ 3,90()

Cód.: PC 02 - Cada R\$ 3,90()

Cód.: PC 03 - Cada R\$ 3,90()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Marque CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE

POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381

Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações,

tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



Depois de tanto tempo, Xena, uma das heroínas mais queridas da TV, sua fiel parceira Gabrielle e seus amigos dão as caras em um divertido jogo de ação para o Playstation.

A vila de Xena é Kalabrax, que escapou da prisão no Stone Temple decretado pelos deuses como punição por ter espionado os Titans. Determinada a criar uma nova ordem mundial e se vingar dos deuses, Kalabrax tem a intenção de adquirir um poder maligno. Agora na forma humana, Kalabrax precisa sacrificar uma rainha humana para libertar este terror profano. Gabrielle, como rainha das amazonas, é a escolhida e Xena deve salvá-la.

JOGABILIDADE

O jogo possui 21 fases com diferentes desafios caracterizando combates em cidades e castelos, labirintos, mulheres amazonas e uma visita ao templo Hades. Em uma visão padrão em terceira pessoa, Xena despacha personagens abomináveis e coleta vários power-ups em sua jornada pelo Temple of Pinnacles. Algumas das fases mais interessantes estão no começo, como em Oebalus, onde alguns sujeitos maus mantêm alguns reféns e Xena tem que usar um ataque de longa distância para pegar os inimigos.

A qualidade do modelo das fases está a cargo de Steve Morris e Craig Horgan. Um dos objetivos do game é criar desafios que mantenham o interesse do jogador. Um exemplo disto é na Isle of Kronos onde o Cyclop não pode ser atacado inicialmente, mas deve ser induzido a lançar pedras na direção correta para revelar não apenas a saída da praia, mas também alguns power-ups necessários. O Cyclops é também um exemplo da variedade de inimigos que são caracterizados pelos monstros da mitologia,

humanos e outras criaturas. Os mortos-vivos que continuam a lutar mesmo após serem cortados em pedaços é uma das maneiras em que o game tenta ser diferente.

Power-ups são limitados mas muito úteis. Os mais abundantes são as blue potion carregam a energia de Xena quando necessário. Armor e espadas são melhorados com um resurrection jewel, fora os power ups padrão. Os power ups de magia aumentam a habilidade de congelar seus oponentes ou lançar projéteis.

CONTROLES

Os controles giram em torno de quatro comandos básicos e um mecanismo inovador do game. Os comandos são, slashing, chutes, saltos e bloqueios, embora o último seja muito raramente usado principalmente nas primeiras fases. Com os golpes básicos há uma considerável quantidade de combinações. Após executar um de seus golpes avançados, Xena dará seu grito, como na TV. Provavelmente o controle mais difícil de se acostumar seja a corrida. Não é necessário até o bee attack na fase On the Trail of Gabrielle, mas é útil pois um running attack parece causar mais dano que um walking attack.

Tanto na TV quanto no game, a arma de Xena é o Chakram. Há uma combinação de botões que enviam o Chakram na direção em que Xena está apontando. Porém, o Chakram pode ser guiado no voo e a câmera deixa Xena para segui-lo em seu caminho. Isto não só é útil apenas como uma arma de longo alcance mas também como um dispositivo de reconhecimento, capaz de mostrar cantos e terrenos não alcançados pela visão de Xena. O Chakram retoma uma vez que bate em seu alvo. Com prática você pode atingir um alvo à distância e então ficar mais próximo do inimigo em seu retorno. Em pelo menos uma fase os jogadores precisarão usar isto para acertar uma pequena seção de uma ponte levadiça para abrir a próxima seção. Isto é a parte mais inovadora do game.

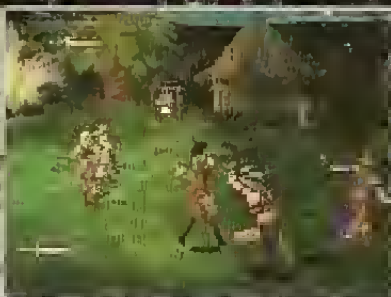
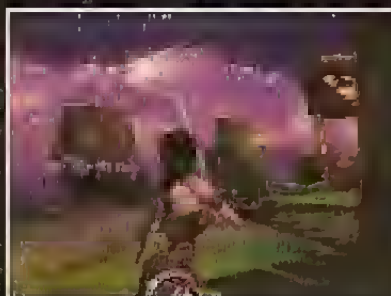
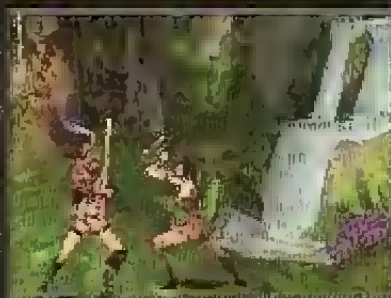
GRÁFICOS

O game está abaixo da média comparando com os games mais recentes. As animações são limitadas e modelos dos personagens poderiam ser melhores. Há problemas com a câmera ao longo do jogo e estúrios de polígonos. Apesar dos pesares, pelo menos Xena, Gabrielle e Ares são reconhecíveis.

SOM

O game é discreto em todos os efeitos que se poderia esperar em um título como esse. Tanto Xena quanto os inimigos expressam algumas brincadeiras de vez em quando, já Gabrielle se limita a "Help me Xena." O ritmo da música é muito bom e leva a certa urgência para proceder.

Enfim, é um jogo divertido, com uma boa combinação de combate e puzzles e boa jogabilidade. Só é uma pena que Gabrielle não seja usada como um personagem básico. Um jogo em que se pudesse controlar Xena e Gabrielle seria bem mais divertido.



PLAYSTATION

XENA: THE WARRIOR PRINCESS

ELECTRONIC ARTS - CD

AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.4	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.2		

4.2

CRÍTICA

- 1) Inovação nos controles
- 2) mistura de puzzle e combate na medida certa
- 3) Animações dos personagens
- 4) Gráficos com estúrios de polígonos
- 5) O jogo ser curto

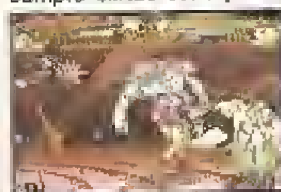
Jojo's BIZARRE ADVENTURE

ジョジョの奇妙な冒険

A Capcom supera-se mais uma vez, trazendo agora para Playstation uma conversão, se não excelente, pelo menos surpreendente. Isso porque Jojo's Bizarre Adventure (do original Jojo no Kimyō na Bouken) veio diretamente da poderosa placa CPSIII (a mesma de Street Fighter III), o hardware supremo quando o assunto é games em 2D.

Claro que foram necessários muitos cortes para que o console da Sony pudesse comportar uma versão decente de Jojo. Em primeiro lugar, esqueça a animação fluente e perfeita do arcade, mas espere por uma qualidade semelhante à da conversão de SFZ3 para o console. Muitos (mas muitos mesmo) quadros de animação foram cortados, e o frame rate também baixou bastante em relação ao arcade. Os sprites estão menores também. A resolução está bem menor e a paleta de cores diminuiu consideravelmente. Além disso, muitos efeitos especiais como a transparência em alguns sprites (como nos Stands) foram absolutamente cortados. Mas não intimide-se com tudo isso, a qualidade gráfica ainda é muito boa (para os padrões do Playstation, bem dito).

Como é de costume nas conversões da Capcom, o indispensável em qualquer conversão de arcade para console doméstico, muitos extras não encontrados no game original foram adicionados. Para começar, os chefes e personagens que antes eram secretos, agora são selecionáveis desde o início. Além disso, apesar de este game ser baseado na primeira versão de arcade, ele contém cinco personagens que aparecem apenas na continuação, Inheritance for the Future

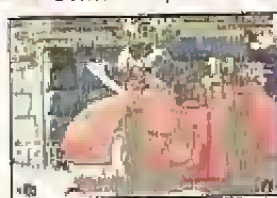


(que está para ser lançado no Japão). Para completar, uma série de opções secretas que vão sendo disponibilizadas conforme você joga e cumpre certas condições nos diversos modos de jogo. E por falar nisso, além dos tradicionais modos Arcade, Versus e Training, você conta também com o Sp Story Mode, onde você segue fielmente o enredo da mangá original (criado por Hirohiko Araki, no qual o game

foi baseado), tendo que viajar por diversos lugares do mundo no encalço do vampiro Dio.

Originário do mangá, Jojo's Bizarre Adventure também teve sua versão para OVA (Original Video Animation, o episódios em longa-metragem dos animes japoneses). O game é precisamente baseado no terceiro episódio do mangá/OVA da Shueisha, narrando as histórias de Jotaro Kujo, seus aliados e oponentes e seus Stands (seres elementais invocados por eles), e a saga no encalço do vampiro Dio, que raptou a mãe de Jotaro.

Logo de início, você pode escolher os dez personagens de arcade (Jotaro Kujo com seu Stand Star Platinum, Joseph Joestar com Hermit Purple, Muhammed Avdol que usa o Magician's Red, Kakyoin e seu Hierophant Green, Jean Pierre Polnareff e o Stand Silver Chariot, o cão Iggy com seu The Fool, Chaca que conta com Anubis, Devo com Ebony Devil, Alessi com Sethan e a bela Midler com sua High Priestess), os dois chefes (Dio com o Stand The World e Shadow Dio com o Stand desconhecida) e o antigo secretário Young Joseph, que não usa Stand; para completar o acervo inicial de lutadores, vindos diretamente da segunda versão dos arcades, temos a estranha águia Pet Shop com seu Stand Horus, Mariah com Bast, Hol Horse que utiliza o Emperor, Anubis-Nitohryu Polnareff com o Stand Anubis e o fortilhão Vanilla Ice (que não tem nada a ver com o rapper) que conta com o Stand Cream. Como não podia deixar de ser, jogando no



Sp Story Mode você ainda libera novos personagens secretos, que são o Rubber Soul com o Stand Yellow Temperance, Khan que utiliza Anubis, Hol Horse & Oingo com Emperor e New Kakyoin com Hierophant Green. Isso tudo dá um total de 22 personagens, até que não é nada mal!

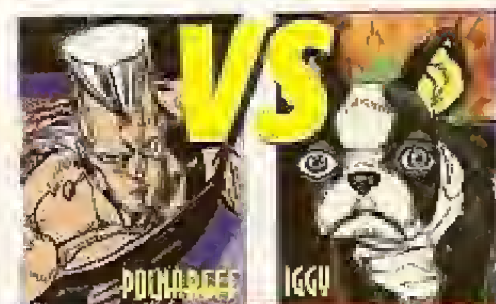
O sistema de jogo é bem original, tendo suas bases nos Stands de cada personagens, que são criaturas elementais invocadas através de cartas de tarô. Durante as batalhas, você pode contar com seu Stand para realizar golpes especiais, enquanto ainda continua controlando seu próprio personagem, possibilitando uma série de combos. Você pode ainda entrar no modo Stand, onde a criatura fica ativada enquan-

ta você permanecer neste modo, possibilitando uma nova game do ataques e habilidades como pelo duplo. Há, como de costume, os Super Moves, realizados mediante estoques na Barra de Super. O que realmente chama a atenção é o Tandem Attack, onde você realiza um comando que paraliza a batalha por instantes, então define uma série de comandos, que seu Stand realizará quando você tiver acabado, e você ainda terá pleno controle de seu personagem, podendo juntar seus próprios ataques ao pseudo-combo de seu Stand.

Jojo's Bizarre Adventure não é um título marcante para Playstation, mas, se você exper-



imentar uma jogada descompromissada, pode encontrar uma excelente distração por horas ou, quem sabe, um bom final de semana. O título é ideal para juntar a sua turma e promover divertidas partidas Vs. Se ainda lhe restarem dúvidas sobre o sistema de jogo e golpes dos personagens, não deixe de conferir a nossa matéria especial na próxima edição.



PLAYSTATION

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

CAPCOM - CO

LUTA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.4	INOVAÇÃO	4.2
SOM	2.9	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	4.4		

MÉDIA

3.7

Grande número de opções de "extras"

Sistema de jogo inovador que proporciona muita ação nas batalhas

Obviamente, os cortes necessários da versão CPSIII para o Playstation

FLASH GAME

FRONT MISSION THIRD RPG / ESTRATÉGIA SQUARE

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

A Square nunca foi realmente bem sucedida no gênero de RPG Estratégico. Entretanto, essa imagem negativa da softhouse mudou com a criação de Front Mission, para SNES, um verdadeiro marco na história da empresa. Com um enredo repleto de reviravoltas e uma

diversão extremamente alta, o game logo conquistou legiões de adeptos. O segundo game da saga, Front Mission Gun Hazard, para SNES, foi um erro — por quebrar a linha do game — que habilmente foi corrigido por Front Mission Second. Mas a cartada final (talvez para corrigir o erro de FM Alternative) chega com o terceiro episódio da série. Vários aspectos mudaram, em nome da velocidade, dinamizando as batalhas e reduzindo os loading times, umas das principais críticas em relação ao episódio anterior. Isso, claro, causou muita polêmica, uma vez que vários outros elementos (em especial os gráficos) foram de certa forma sacrificados. Ainda assim, é um ótimo título, contando com diversos Wanzers e segredos para você perder suas noites de sono.



WILD ARMS 2ND IGNITION RPG CONTRAIL

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

Quando a Contrail finalmente terminou seus trabalhos com Legend of Legaia, a notícia veio à tona: a verdadeira sequência de um dos mais polêmicos — uma vez que muitos odiavam, ao passo que outros tantos idolatram — RPGs para PlayStation ganharia sua

continuação. Batizado de Wild Arms Second Ignition, a sequência surpreende pela qualidade e diversão. Agora utilizando-se de cenários completamente poligonais e personagens em Sprite — seguindo a linha Breath of Fire de ser —, você encarna o trio formado por Ash, um ARMS Master de cabelos azuis (assim como Rudy no primeiro), Riruka, a usuária de magia da mesma forma que Cecilia, e Brad, o pouco falativo guerreiro que usa seus punhos como armas mortais. Seguindo a linha de seu predecessor, você terá de jogar uma aventura inicial com os três personagens, que acabarão por se encontrar e se vendo diante de uma trama repleta de reviravoltas. Para aqueles que gostam de bons RPGs, esta é uma boa pedida. Para os que gostaram do primeiro Wild Arms, este é praticamente obrigatório.



SOUTH PARK TIRO EM 1ª PESSOA ACCLAIM

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

E lá vamos nós para mais uma versão de um dos seriados mais engraçados e divertidos da atualidade: South Park! E desta vez o alvo é o 32-bit da Sony. Além da alteração nos gráficos e a adição de algumas sequências de CG, ausentes por motivos óbvios na versão para Nintendo 64, nenhum novo elemento fora alterado. O número de armas é o mesmo — com a presença da hilária Cow Launcher e outros dispositivos mais —, os personagens para a opção multiplayer são os mesmos. Mesmo o enredo permaneceu: você controla os quatro protagonistas da série (Kyle, Stan, Cartman e o colado do Kenny), moradores da pacata cidade de South Park, vendo-se diante de uma série de acontecimentos corriqueiros — invasões alienígenas, ataque de clones gays, além de outras coisinhas normais — e tendo de realizar várias tarefas e missões para evitar que a cidade vá pelos ares. Caso você goste de games de tiro em 1ª e não tenha Quake II à disposição, fique com este.



MULAN ADVENTURE DISNEY INTERACTIVE

GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
DIVERSÃO	

A Disney Interactive inova com um game completamente novo para o seu sucesso de bilheteria, Mulan. Ao invés do gênero aventura, ela preferiu investir em um aventura na linha de Blazing Dragons ou Brain Dead 13 (ambos para PS e Sega Saturn), onde você controla uma seta e faz com que os personagens executem diversas ações. O mais divertido disso é que você tem a possibilidade de alterar algumas sequências da história, fazendo com que ela tome rumos imprevistos. Ainda assim, várias cenas do próprio desenho podem ser conferidas no game, como é o costume da Disney Interactive. Mas, apesar de todas estas qualidades, Mulan não é um game que realmente vá impressionar os jogadores mais velhos, sendo mais indicado, por sua simplicidade, ao público infantil. De qualquer forma, nada impede que você, caso tenha apreciado o filme, goste do estilo e das sequências. Um título mediano, acima de tudo.



PC-CDROM**MULTIMÍDIA**

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Desde o lançamento de Rainbow Six em 98, o game foi um ponto de referência para a indústria e atraiu fãs de simulação, estratégia e de guerra.

Embora seja mais uma sequência que um add-on, Rogue Spear inclui mais mudanças evolutivas do que revolucionárias. Há 18 missões e essas missões incluem uma campanha onde localizam batalhas de Rainbow, uma organização antiterrorista, contra um grupo de elite de terroristas que querem destruir o mundo.

Como o título original, você dirige até oito membros da Rainbow. Não apenas deve escolher e equipar os membros, mas também desenvolver um plano para alcançar os objetivos da missão. Uma vez em cena, você jogará em uma perspectiva em primeira pessoa como líder, dirigindo as ações. Você pode ir de time para time (uma missão pode ter até quatro times) para assegurar que a missão seja executada como planejada, ou pode mudar o plano para conhecer novas ameaças.

Ao contrário de Quake II ou Unreal, Rogue Spear exibe um sofisticado modelo de dano. Não há energia ou armor nessa guerra contra terroristas. Dependendo do calibre da arma, um tiro é o suficiente para matar. Este estilo de combate produz uma tensão como em Doom.

Rogue Spear não faz nada para dispersar esta tensão. Os gráficos são bons como no anterior. O game comporta 1200x1064 de resolução. A engine aceleradora aumenta o realismo, a chuva cai suavemente no telhado, aos olhos de seus companheiros piscam por trás dos óculos de proteção e as granadas explodem brilhantemente lançando os terroristas entre a fumaça.

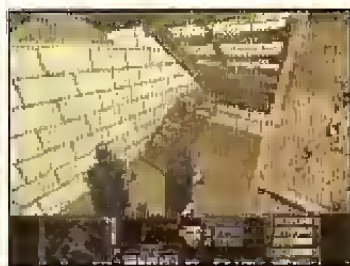
Melhor ainda, Rogue Spear incorpora uma característica de retomada que deixa você ver a missão inteira novamente. Não só é divertido, mas também uma maneira de verificar os seus erros. E você cometerá muitos erros e provavelmente pagará por eles. A AI (inteligência artificial) de Rainbow Six não era tão afiada como nesta versão.

Red Storm implementou alguns elementos para ajudá-lo a combater a AI aumentada do inimigo. Agora você pode espiar ao redor pelos cantos, mantendo mínima sua exposição para o inimigo. E também pode abaixar e correr simultaneamente.

Mas Red Storm não parou por aí os incrementos, os controles também estão mais sofisticados. Por exemplo, eles permitem que você ordene seus times para parar e atirar de lugar escondido. Além disso, o game possui editor de missões que deixa você projetar missões utilizando as fases incluídas no game.

O Multiplayer é explosivo, em Mplayer.com ou MSN Gaming Zone. Há 11 tipos de partidas de multiplayer. Alguns, como Stronghold e Double Bluff, são familiares aos jogadores de Rainbow Six. Outros, como Terrorist Hunt e Assassination, são exclusivos de Rogue Spear. Embora semelhante a qualquer número de deathmatches de tiro em primeira pessoa, o multiplayer de Rogue Spear com dano de 1-hit mata aumenta a tensão consideravelmente.

Rainbow Six: Rogue Spear conseguiu consertar a maioria das falhas do game original mantendo a mesma jogabilidade.



FICHA TÉCNICA

Classificação Final

VIDEO & SOM

Gráfico 95%
Efeitos sonoros 92%
Música 86%

GAME

Jogabilidade 88%
Originalidade 92%
Diversão 95%

EXTRAS

Fabricante: Red Storm Ent.
Nº de Jogadores: 8

93%

REQUISITOS MÍNIMOS

- Pentium 233, 200MB de HD, 32MB de RAM, Drive de CD de 8x
- Compatível com: Direct 3D

MULTIMÍDIA

PC-CDROM

AGE OF EMPIRES II

Depois de quase dois anos de desenvolvimento, Age of Empires 2: The Age of Kings é finalmente lançado.

Age of Kings o leva ao ano 600 DC, período entre a queda do Império Romano e o final da era Imperial. Neste game de estratégia em tempo real você escolhe entre 13 civilizações, da Bizantinos a Teutons, e expande uma simples sociedade em uma civilização ricamente entrelaçada por meio de conquista, pesquisa e coleta de gold, wood, stone e food. No caminho, a milícia pode se tornar espadachim e pastores podem se tornar fazendeiros.

Como em Age of Empires, cada civilização possui habilidades especiais e vantagens. Algumas possuem os melhores fazendeiros; outras, os melhores caçadores e algumas apenas edifícios e paredes mais fortes. Assim, cada civilização possui uma unidade diferente que pode ser devastadora quando usada corretamente, mas também com suas fraquezas. São estes detalhes que fizeram de AOE (e agora, AOK) um grande jogo.

No single-player você participa em uma das cinco campanhas históricas: Joan of Arc, Genghis Khan, Fredrick Barbarossa, Saladin, ou William Wallace (training campaign).

As novas adições ao próprio gênero deixaram os controles de AOK mais sofisticados. Usando a "Select Idle Unit", você poderá auto-selecionar unidades inativas (aldeias ou unidades militares) não importando onde elas estejam no mapa. Há também a "Town Bell" onde você toca um alarme e todos seus aldeões são enviados para o edifício principal. Lá, eles não serão apenas protegidos, mas também lançam flechas de fogo a qualquer ameaça.

Você também adquire quatro formações de unidades para escolher: Line, Staggered, Box e Flank. Line é sua formação "em uma linha horizontal". Staggered é como a Line expandida para evitar dano causado por catapultas. A formação Box é usada para cercar suas unidades mais vulneráveis com unidades mais bem armadas, e a Flank divide suas tropas em dois grupos e ambos os grupos tentam ficar atrás do inimigo para atacar. Você também tem a habilidade de se guarnecer em seus edifícios.

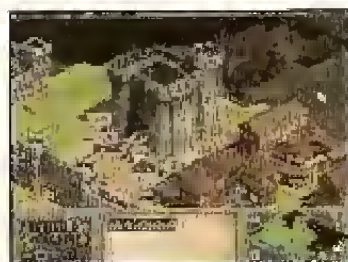
Os gráficos de Age of Kings estão melhores que o de seu antecessor. O avanço mais notável é o maior balanceamento entre o tamanho dos edifícios, pessoas e paisagem, e maior detalhamento. Os edifícios são muito grandes em AOK, maiores que em AOE, e há mais variação ao estilo e singularidade de cada civilização e sua unidade especial. Há inovações na interface e novos edifícios e unidades.

O modo Multiplayer é só alegria. Como em AOE, você tem várias opções: Conquest, Wonder, Relics, ou Score.

A qualidade do áudio é muito boa. Cada campanha possui uma música e cada civilização fala na língua nativa dela. Unidades japonesas falam o Nihongo, unidades chinesas falam Mandarin.

Praticamente não há nada que se possa dizer contra AOK. A única crítica é que no single-player algumas missões são basicamente repetições de missões de AOE original e Rise of Rome, e alguma ocasional queda no frame rate quando há muitas unidades simultaneamente na tela.

Assim, Age of Kings cumpriu todas as expectativas, se tornando um dos melhores games de estratégia.



FICHA TÉCNICA

Classificação Final

VIDEO & SOM

Gráfico 97%

Efeitos sonoros 96%

Música 96%

GAME

Jogabilidade 98%

Originalidade 92%

Diversão 97%

EXTRAS

Fabricante: Microsoft

Nº de Jogadores: N/D

96%

REQUERIMENTOS

- Pentium 166, 32MB de RAM, 200MB de HD, Drive de CD de 4x
- Compatível com: Direct 3D, 3Dfx



DEMOLITION RACER

Destruction Derby foi uma inovação nos games de corrida para o Playstation; já teve sua sequência que se tornou um dos preferidos e jogos inspirados no título.



A Pitbull Syndicate, com o seu conhecimento em jogos de corrida, combinado com a experiência de Destruction Derby, resolveu criar uma pseudo sequência ao mesmo Demolition Racer.

A premissa continua quase a mesma de Destruction Derby, onde você dirige com o objetivo de bater nos competidores da mesma categoria para marcar mais e mais pontos. Da mesma maneira que DD2, Demolition Racer possui dois modos principais. No modo racing você compete correndo em uma longa pista enquanto marca pontos batendo e danificando os outros corredores. O outro modo é o modo arena que se assemelha a corridas reais de destruição. Outros modos como o Chicken e Suicide são variantes do modo racing e são habilitados completando objetivos no modo season.



Embora Demolition Racer ofereça bastantes modos para correr, um dos pontos negativos do game é que as corridas extras são variações do modo racing e as diferenças são mínimas

ou sem nada de especial. Isso não quer dizer que os modos normais sejam triviais, pois os modos racing e arena são bem divertidos e a mistura de velocidade e elementos de arcade é explosiva.

Distinguindo de Destruction Derby 2, Demolition Racer se distancia dos elementos realísticos para uma melhor jogabilidade. Uma das melhores diferenças entre os dois games é a estrutura de dano. O sistema de dano em Demolition Racer é baseado com

um jogo de luta em que cada carro tem um número fixo de pontos de dano. Quando os pontos de dano chegarem a zero, seu carro explode. Isto mantém a velocidade do jogo sempre alta.

Demolition Racer também permite a escolha de muitos carros diferentes para correr, embora a escolha seja limitada. A limitação é pelo fato de que todos os corredores são forçados a usar um carro igual durante a corrida. Embora isto permita mais equilíbrio, limita a jogabilidade.

Como os objetivos do jogo são fáceis de completar, o two-player é a melhor escolha. O número de pistas no modo arena também poderia ser maior para alongar a jogabilidade.

Controles:

Com o controle Dual Analog, os games de corrida do Playstation oferecem completo e preciso controle dos veículos. Na maior parte, Demolition Racer faz bom uso do controle, o que acentua a natureza arcade do jogo. Giros e des controle do carro quase não existem, exceto quando você for batido por outro corredor. Controlar o carro é a princípio difícil, mas com alguma prática e algum tempo de jogo você se acostuma.

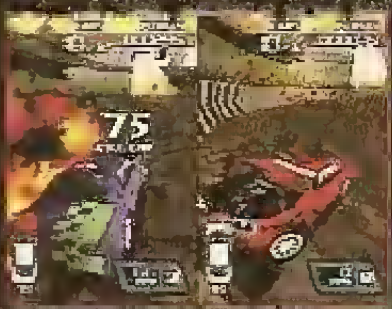
Gráficos:

Demolition Racer possui pistas bem modeladas, assim como os carros, mas que são prejudicados pelas cores escuras do jogo. Alguns elementos das pistas são tão escuros que fica difícil até de dirigir. O visual granulado das texturas também não ajuda. O que compensa é que Demolition Racer praticamente voa. O framerate é fantástico.

Som:

Com bandas como Fear Factory e Junkie XL, Demolition Racer possui a música perfeita para uma game de corrida. Embora as Destruction Derby 2 pareça melhor, as músicas deste são muito boas. Os efeitos sonoros são também muito bons e as explosões são algumas das melhores já vistas.

Se você quer destruição em alta velocidade com muita adrenalina, não há escolha melhor que Demolition Racer. A rápida velocidade do game e a natureza destrutiva da jogabilidade fazem Demolition Racer ser um título super divertido que compensa qualquer falha. Se você for fã de Destruction Derby 2, certamente irá gostar deste game.



PLAYSTATION

DEMOLITION RACER

INFOGRADES - CD

CORRIDA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.8
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.5
CONTROLE	4.5		

4.1

PROS

- Alta velocidade
- Som de boa qualidade
- Controles

CONTRAS

- Texturas granuladas
- Pouca variedade de pistas



100% diversão

Apresenta:

STARGAME

Você não pode deixar de assistir ao programa Stargame que apresenta as últimas novidades, lançamentos e informações sobre tudo o que está rolando de novo no universo dos games. Não deixe também de conferir a 1ª página do Stargame no site do Multishow, com dicas, classificados, e ainda troca de idéias com outros game-maníacos. É o Multishow levando muito mais diversão até você.

QUINTAS, ÀS 18H30.

**HORÁRIOS ALTERNATIVOS:
TERÇAS, ÀS 14H, E QUINTAS, ÀS 8H.**

www.multishow.com.br

Para assistir ao Multishow
assine Net/TV: 0800-392211



CANAL GLOBO



PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Açupe, 2A - Tel.: (071) 352-1372 - (3 FRANCHISAS)

BRASILIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARA

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALUFÓLIA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Olívio Meyer, 160 - L 130 - Tel.: (035) 421-7637

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1133

PAPAIBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANA

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATELI)

CURITIBA - R. Manoel Eufásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVE)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 422-1157

PARTE DE CIMA - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - R. Conde de Bonfin, 346 SL 205 - Tel.: (021) 569-9043

BONSUK - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 554-3668

FREGUESIA - Est. dos Três Rios, 200 - BL 3 - Loja 119 - Tel.: (021) 443-1155

MARQUÊS DE MACHADO - R. do Café, 311 - L 117 - Tel.: (021) 557-1141

PORTO BARRO - Av. N. Sra. Copacabana, 680 2º SS - L b - Tel.: (021) 547-2544

INTERO - R. Matze Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAI)

PETROPOLIS - R. do Imperador, 772 - SL 6 e B - Tel.: (024) 242-8887 (Galeria Marchesini)

BARCELONA - Av. das Américas, 7707 - L 104 - BL 01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop Millennium)

PARANÁ

MONTA ALEGRE - R. J. Simplicio A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V.I.P. RANGA)

PARANÁ

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 SL - Tel.: (049) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - R. Dr. João Colin, 377 Centro - Tel.: (047) 433-7422

SERGIPE

ARACAJU - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSE)

LAPA - R. P. XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444/831-0444

SANTANA - R. Cons. Moreira da Barros, 314 - B. L. 1 - Tel.: (011) 249-454

ITIRAPETINGA - R. Agostinho Gomes, 1200 - Tel.: (011) 275-8754

MOGIMA - F. Juventus, 831 - Tel.: (011) 21-0039

VILIMPIA - F. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 424-1142

V. CARRÃO - Praça Aurélio L. Amantini, 62 - Tel.: (011) 235-1191

POMPEIA - R. Desembargador F. F. de Sá, 115 - Tel.: (011) 3857-1125

ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 668-7813

STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9257

JO. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 321-1770

PENHA - Rua Capitão Avelino, Camargo, 437 - Tel.: (011) 251-2116

GUARULHOS - Av. Paulo Piccini, 03 - Tel.: (011) 503-3333

S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612

DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1966

SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

OSASCO - R. Narciso Sturini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)

OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3105 - (MUNIZ JUS)

RIBEIRÃO PRETO - R. Antônio Pádua, 424 - Tel.: (015) 175-051

MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 505 - Tel.: (014) 422-1030

S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Leonardo de Barros, 1319 - Tel.: (012) 361-7250

OURINHOS - Av. Rodrigues Faria, 236 - Tel.: (014) 322-8944 (GEMINIO)

INDAIALUBA - R. 13 de Maio, 405 - Tel.: (018) 875-3128

PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1700 - Tel.: (013) 434-7179

SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7528-1153

SOROCABA - R. Santa Clara, 275 - Tel.: (015) 331-9710

S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pádua de Toledo, 118 - SL - Tel.: (017) 222-5231

LIMEIRA - R. 13 de Maio, 254 - Tel.: (019) 442-4475

CAMPINAS - R. Com. Guatrulim Uriel, 271 - Tel.: (019) 215-2545 (CAMBUI)

CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 211-6567 - (V. TEIXEIRA)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua P. XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444